

年度射击游戏抢滩战
哭姐3、黑色行动II与铁血悍将

当小鸟成熟时
愤怒的小鸟——太空

06月中
本期零售价
￥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第406期

大众软件®

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

……的第一选择



九陰真經
次世代3D武侠网游巨作

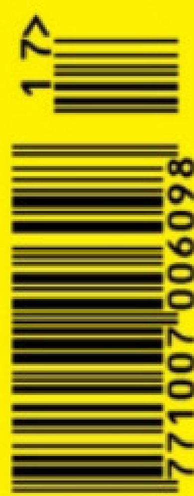
真武侠 醉江湖
5年期待 6月开测

尊享特权礼包激活码：20120019
领取地址：9yin.woniu.com



双核运营

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
光荣的维新：煮酒论三国
主题月：《三国志12》大家评+背景谈+地理志+边缘人


本期攻城略地
三国志12

仙灵之仙路情缘

漫漫修仙路

三生定情缘



《仙路情缘》网站：http://xlqy.5ding.com/

《仙路情缘》腾讯微博：http://t.qq.com/q1987918069

开发商：北京随手互动信息技术有限公司



JUNE

本月强档

孤岛危机3

男主角依然是Alcatraz，当然，如果你觉得，因为他在上一集最后说了一句“They call me...Prophet.”，或者是他穿着的纳米服是黑鬼Prophet精神与肉体的双重延续，那直接叫他Prophet也未尝不可。Crytek官方的说法是，这套外星人黑科技的纳米服会与原先主人的基因同化，或产生随你怎么称呼的、恶心的合体效应。

3

3个月内即将发售的游戏有：



睡狗
SLEEPING DOGS



黑暗之魂
DARK SOULS



边境之地2
BORDERLANDS 2



史诗米奇2——幻影力量
EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO

6

6个月内即将发售的游戏有：



职业进化足球2013
PRO EVOLUTION SOCCER 2013



生化危机6
RESIDENT EVIL 6



声名狼藉
DISHONORED



刺客信条III
ASSASSIN'S CREED III

9+

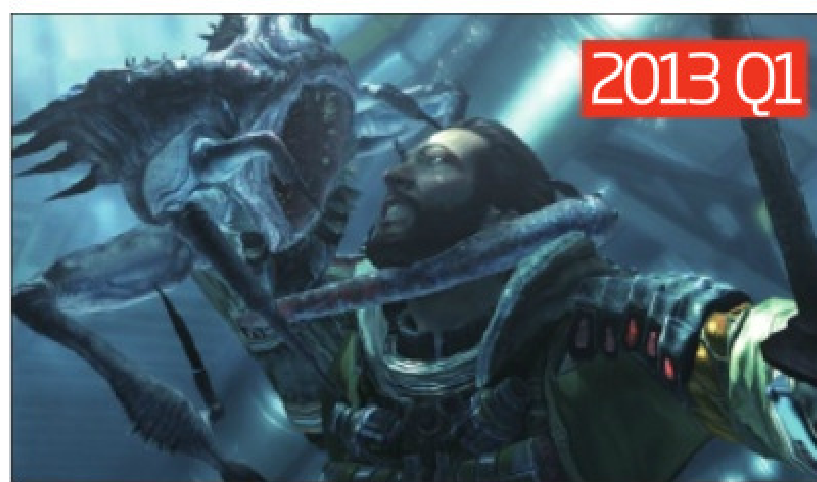
9个月内或以上即将发售的游戏有：



终极刺客——赦免
HITMAN: ABSOLUTION



生化震撼——无垠
BIOSHOCK INFINITE



失落的星球3
LOST PLANET 3



英雄连2
COMPANY OF HEROES 2





GAME SPECIAL P12

专题企划

三国志12

大凡喜爱“三国”之人，多是先从评书、小说开始了解三国，然后才慢慢由浅入深，看看《三国志》这样的史书。如今的多媒体时代，影视作品和电子游戏，也成了玩家们了解相应知识的渠道。只是我们玩“三国志”游戏，也必得明白游戏就是游戏，要了解相关历史，还得另下功夫。

BATTLE ONLINE P74

在线争锋

幽灵小队Online

从某种意义上来说，GRO是《幽灵小队——未来战士》开发过程中的“副产品”——4年前GRFS公布的最初形态，是一个极具科幻感的小队机制动作射击游戏，动力盔甲、外动力骨骼、肩炮等“太空科技”加入后，这款一向以军事题材魅力吸引人的系列，变成了一款明显意义上的“科幻游戏”。





GAME PREVIEW P72

前线地带

使命召唤——黑色行动II

接下来，游戏将直接跳转到2025年——没什么值得惊讶的，很早以前就有玩家猜测“使命召唤”终会走上科幻路线。在这部分流程中，你要扮演Alex Mason的儿子，David Mason，代号“节点”（Section），而垂垂老矣的Frank Wood将连同一个叫做Nelson的人物作为其坚强后援。

REVIEWS P128

评游析道

真三国，伪无双

作为“真·三国无双”系列十周年的作品，《真·三国无双6》肩负着复兴这一昔日黄金品牌的重任。在进入游戏的第一刻起，玩家就能感受到浓浓的诚意扑面而来，游戏过程中还会让你产生久违的感动……“一骑当千”的神髓真的回归了吗？



“传统游戏如今正面临重重压力。”

——现就职于Zynga的前EA首席运营官和微软Xbox业务部门高管John Schappert在接受MCVUK采访时指出，如今的移动游戏、社交游戏和其中的免费游戏将对传统游戏市场和厂商带来越来越大的冲击，传统厂商如果拒绝作出调整和适应，那么他们将继续遭遇困难。

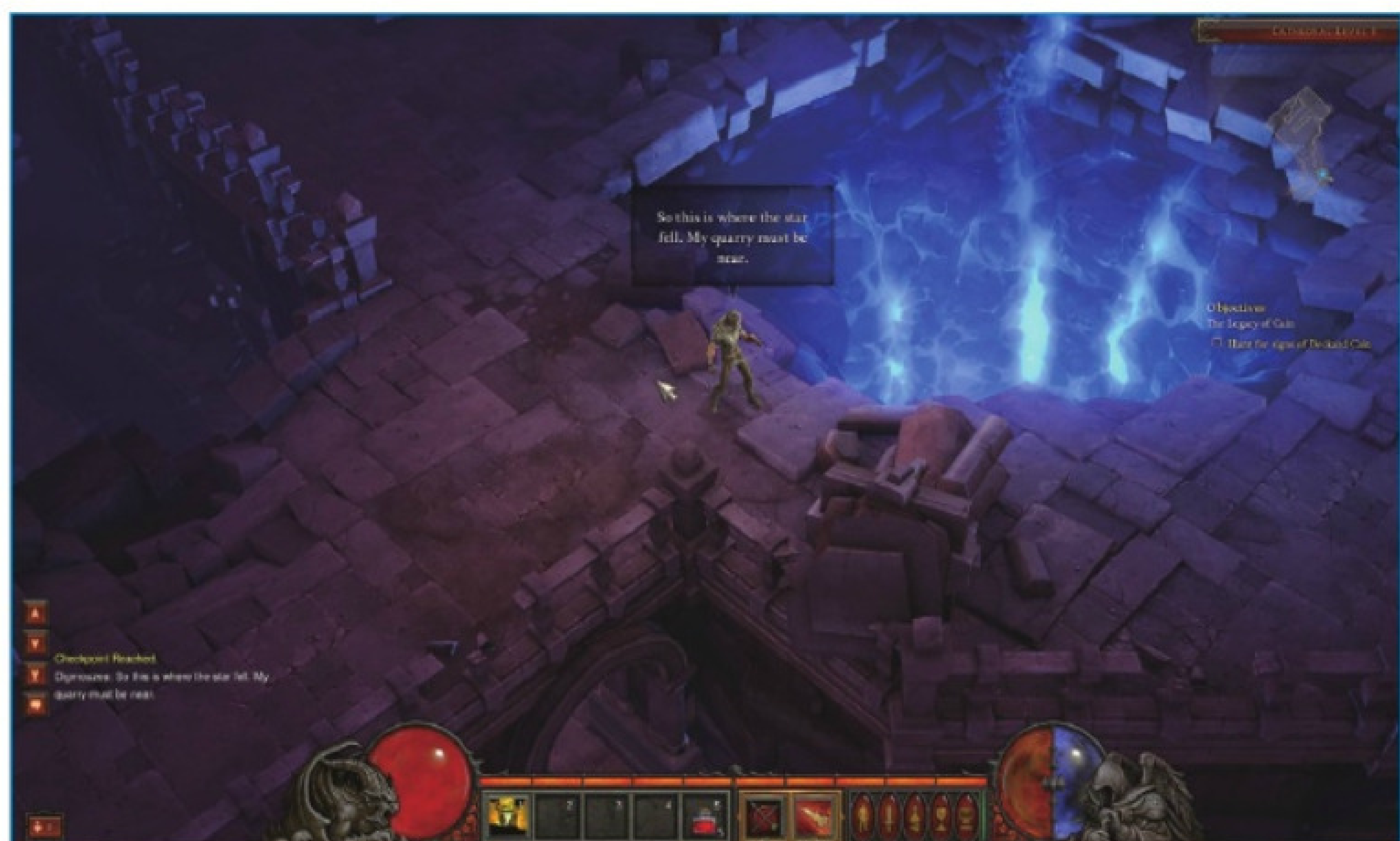
“从一开始，未来就是我们的野望。”

——如今已经成为“使命召唤”一把手的Treyarch头目Mark Lamia向《PlayStation官方杂志》证实，将《黑色行动Ⅱ》设置在未来背景下是他们在制作《黑色行动》一开始就已经定下的目标，前作的冷战背景只是更大的故事图景下的冰山一角。



“我宁愿不要那些七七八八的高精尖技术。”

——《暗黑破坏神Ⅲ》制作总监Jay Wilson揭露，在游戏的开发初期，曾有人提议将本作制作成第一或第三人称动作RPG，以更好的利用更现代化的新图形技术，但这一想法被他以“无情践踏”的方式否决，因为正是斜45度的独特视角，才使得“暗黑破坏神”系列能自成一派。



“可怜的‘使命召唤’，你还是休息休息吧。”

——EA全球产品经理Kevin O’Leary在Twitter上如此挑衅刚刚公布的《使命召唤——黑色行动Ⅱ》，某种程度上拉开了EA与动视之间新一年的打枪游戏市场抢夺和嘴炮大战的序幕，只是《黑色行动Ⅱ》要如何独自应对《荣誉勋章——铁血悍将》和《孤岛危机3》的前后夹击呢？



“实体娱乐产品的存在意义正在逐渐下滑。”

——已经离开Lionhead Studio自立门户的Peter Molyneux对《Develop》杂志发出如上感言。随着PC以及便携移动平台游戏和娱乐产品的不断复苏与膨胀，建立于其上的数字发行体系使得实体产品的存在意义变得越来越小，它们对消费者的吸引力早已大不如前。

“希望下一代可以实现更拟真的动画系统。”

——CD Projekt首席关卡设计师Marek Ziemak在展望下一代主机时对CVG表示，希望下一代主机的硬件机能足以解放设计师的思想，使得他们可以将精力集中在提供最纯粹的艺术体验和游戏体验上。



“PSVita的软硬件功能结合做得不够好。”

——宫本茂以3DS发售初期缺少《超级马里奥3D大陆》《马里奥赛车7》和《新光之神话》等第一方大作时的艰难处境为例，向《EDGE》杂志表示，尽管PSV的硬件机能极为强大和诱人，但搭载其上的游戏作品却没有足够的吸引力。

“二手游戏销售对玩家来说是有好处的事情。”

——著名游戏业界分析是Michael Pachter爆料说索尼娱乐北美总裁Jack Tretton其实是反对通过技术手段封杀二手游戏的，他认为这对玩家来说是有益处的，封杀这个门路恰恰是在跟玩家过不去。但这个言论似乎只代表他个人，不一定代表索尼的官方态度。





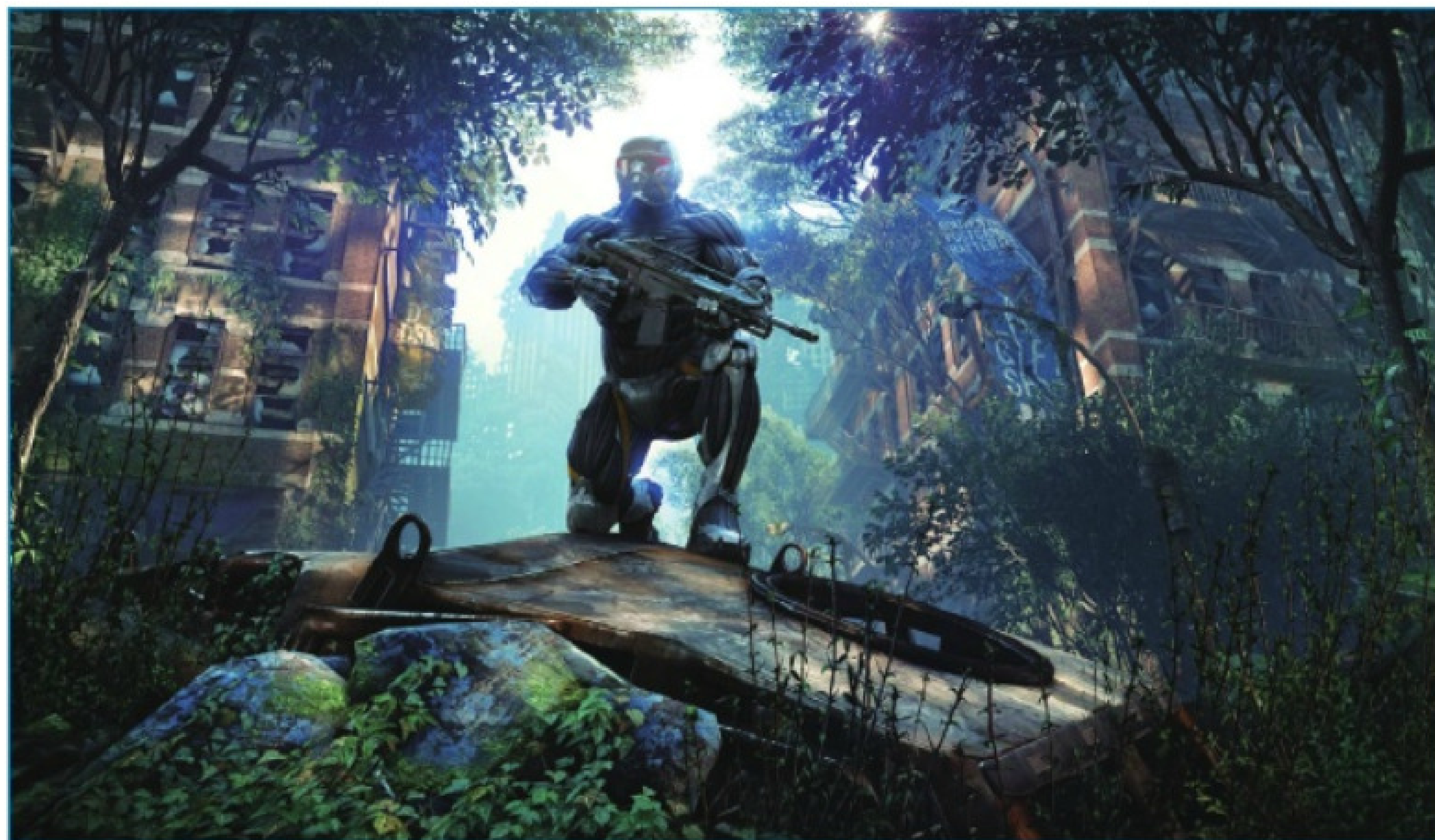
“就这么点追求？”

——《生化危机——浣熊市行动》开发商Slant Six的制作人Mike Kern认为，虽然外界对这款《生化危机》新作普遍评价不高，但他们自信自己做到了Capcom将本作交给他们开发时定下的目标。当然，4分还卖了170万套呢。

“买房子再掏钱把卫生间的锁打开？”

——Xbox 360版《街霸X铁拳》的盘上DLC事件已经被玩家投诉到了著名的“优良商业促进局”组织，Capcom的解释是“这只是我们选择的DLC内容发放方式”，言下之意这还省了玩家下载的电费和流量费。





“Crytek你可不要忘了发家的老本。”

——当初《孤岛危机2》因照顾主机的孱弱机能，而让PC版的画面有所缩水，承诺的DX11支持更是拖延了很久，这次Crytek承诺《孤岛危机3》的PC版将绝对拥有最强大的画面，当然前提是玩家的配置也需要一等一的强大才能体验到最好的画质。

“挂羊头卖狗肉。”

——《刺客信条Ⅲ》创意总监Alex Hutchinson一再强调Ubisoft始终支持PC玩家的同时，却指出他们并不准备为《刺客信条Ⅲ》的PC版重新设计键盘和鼠标的操控模式，反之鼓励PC玩家使用手柄来体验“刺客信条”，这可真是说一套做一套。



“当我们数学不好？”

——微软5月初宣布推出99美元的Xbox 360简化版套装，玩家只需在接下来的2年内每月付费15美元即可持续使用，还可获得金会员资格，听起来很美？但有玩家计算出单买硬件套装和2年金会员的438美元价格反而比微软这次“促销”所需的458美元便宜。

“终于不是‘愤怒鸟’了”

——Rovio在制作了整整3年的《愤怒的小鸟》之后，终于公布了新作《惊奇阿莱克斯》（Amazing Alex），但这款新作也并非Rovio原创开发，而是收购了iOS物理解谜游戏《Casey's Contraptions》之后改编而来。

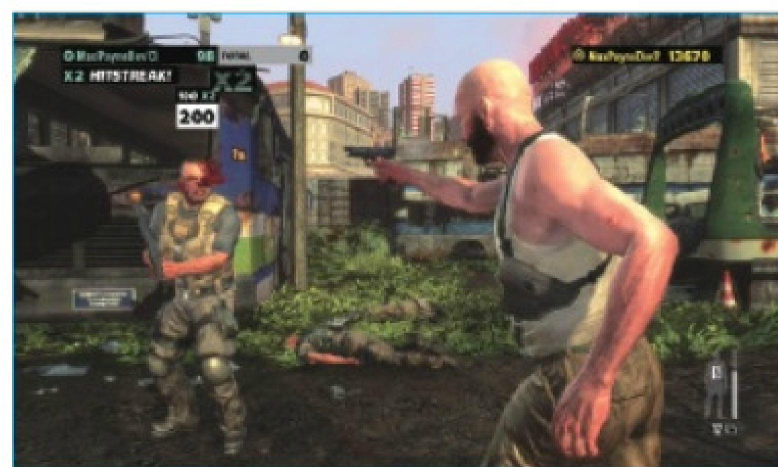


“本来有的东西延后推出还有什么好说的。”

——暴雪5月初宣布《星际争霸Ⅱ——虫群之心》中将加入玩家要求已久的跨区域游戏、多人录像观看和断线恢复游戏等重要战网功能，但其中很多特性原本在《星际争霸》和《魔兽争霸Ⅲ》的战网1.0上早已实现，当初《星际争霸Ⅱ》发售时就有玩家对此颇有微词，称战网2.0其实是“战网0.2”，但暴雪此举还是赢得了不少玩家的正面评价，至少本作还是在向好的方向发展。

“还是投奔Steam的蒸汽幻想天堂吧。”

——Rockstar宣布旗下的年度射击大作《马克斯·佩恩3》将不会像《横行霸道》那样使用微软的Games For Windows Live，而是换为已经在《黑色洛城》中启用的自家游戏社区平台Rockstar Social Club。这对原本阵容就极为孱弱的Windows平台Live来说不是一个好消息。




私有企业，意味着Valve有足够的耐心等待《半衰期3》



一张图表达Valve内部有多自由：帽子随便戴



Valve员工手册真身

无拘无束，自由散漫
Valve为什么会成功?

GameSpot.com, 2012.4.25, Brendan Sinclair

Valve内部发放给新员工的口袋手册这几天流传到了网络上，其中包含了诸多公司内部或是神奇或是难以理喻的工作方式，例如其管理之懒散或者并不鼓励赶工期。但对我来说，Valve的一个特质比其他方面都更加重要，没有它，这家公司所有的独特方面都将失去存在的基础：

“Valve自负盈亏。我们甚至从未对外融资。从早年起，这一点就极大地帮助我们保持自由，塑造了我们的企业文化和商业策略。”

是的，这条市值30亿美元的业界巨鳄是私有的，并不像上市公司任天堂、微软、索尼、动视、EA或是THQ这样饱受压力。一旦公司上市，管理层就有义务保证股票的增值，保持稳定盈利已经不能满足他们了。每个季度每个财年获得一样的盈利是不够的，因为股价从来不变的公司不能让持股者们的投资获得回报。如果发行商长期无法增值，投资者们就会卖掉股票，马上管理层就会掉脑袋。

这种体系的结果就是，长期计划只能被牺牲掉，转而着眼于获取短期利益。我本不想举这种例子，但前段时间发生在Namco Bandai的《山脊赛车——无限》身上的事情实在是太匪夷所思了。Bugbear开发的这款竞速游戏原定于3月6日发售，但当天Namco却宣布游戏被推迟到本年度稍后的时段，来添加更多的新内容，并且更好地对游戏进行推广，同时他们还宣布会在稍后公布预订玩家的回馈计划。

但谁都没有想到的是，之后Namco再也没有针对这款游戏发表过任何言论，直到3月27日它悄无声息地出现在了各大零售商的货架上。媒体对该作评价不一（我们的GameSpot给了它8.0），但Metacritic的总评中大多给出了正面评价。很明显，只有那种急需让自己的年度财报看起来更光鲜的发行商，才会做出将《无限》这样的还不错的作品在没有进行任何市场推广的情况下就匆匆推上台面的行为。

“我们极为重视与消费者的长期稳定关系。他们在关注着我们，有时也会犯下错误；有时候他们对我们出言不逊。但我们永远将他们的兴趣铭记于心，我们抱有将手中作品推向更好的坚定信念，如果真的搞砸了，那也不是因为我们占了谁的便宜。”

并不是只有Valve老是在把“顾客就是上帝”的陈词滥调挂在嘴边，但这个小小的企业却能够以最直接的方式兑现这个承诺。看看“刺客信条”和“使命召唤”系列的成功吧，育碧和动视成为了它们招牌作品成功光环下的俘虏，如果不能每年发布一款新作，那么它们就得去跟大股东们焦头烂额地解释，为什么本季度的股价来了个大跳水。

将这些与Valve在《军团要塞2》或《半衰期3》上的态度比比看呢？他们在前者身上花费了数不尽的时间，而在5年前《半衰期2——第二章》发售之后，他们再也没有提及关于这个系列的只言片语，无形之中少赚了一大笔钱。但一个公开上市的公司则会重视潜在收益的流失，财务报表将成为他们的噩梦。这一点上，Valve始终坚持着他们的路线。他们知道玩家想要《半衰期3》，他们肯定会在某个时间宣布或是发售。但他们不需要为了迎合季度财报或者是营收目标而将《半衰期3》强行推向市场。P



DotA商标之争落定，DotA2也可以安心发售了

尘埃落定，各取所需
暴雪与Valve就DotA商标达成一致

暴雪与Valve关于DotA（Defense of the Ancients）商标权旷日持久的纠纷终于落下帷幕，Valve可以继续以商业用途使用DotA商标，也就是继续使用《DotA2》作为IceFrog的正统续作的名字，而暴雪可以在非商业性的社群以及自定义地图上继续使用DotA相关字样，但《暴雪DotA》也将重新命名为《暴雪全明星》。

今年2月，暴雪就Valve注册“DotA”商标并开发同名续作发起诉讼，认为“DotA”商标与其旗下的《魔兽争霸Ⅲ》息息相关，Valve无权招揽DotA地图现作者IceFrog之后渔翁得利。P






策略游戏新春天中的《幽浮》新作

摒弃传统，还是焕发新生？
策略游戏的新黄金时代

PCGamer 2012.6 Rob Zacny

编者按：今年有包括《铁血联盟——卷土重来》《幽浮——未知敌手》《装甲连队》在内的多款传统回合制策略游戏发售，除了《铁血联盟》和《装甲连队》这样的复刻/重制作品之外，还有很多是全新理念和技术条件下孕育出的新生作品，这是否意味着策略游戏这个略显小众的古老类型在重获新生呢？

我最近觉得，似乎策略游戏有点回到过去，重现生机的味道。这对一个如今正在不断的放弃自己那起源于桌面计算和投骰机制的设计理念的类别来说，还真是有些不同寻常呢。几星期前我为新的《铁血联盟》写完了评论，然后马不停蹄的登上前往纽约的火车去试玩新的《幽浮》，路上我还玩了几盘《装甲连队》，就是Matrix的“装甲元帅”系列新作。谁来掐我一下，我都有种回到1996年的幻觉了。

看到这些经典系列以各种方式回归我很激动，但有时会迷惑于自己究竟需要什么样的重制作品。

对开发者来说它们似乎毫无盈利潜力可言，毕竟怀旧之情虽然可贵，但同时也不太靠得住。重制作品的游戏体验更多建立在回忆和感触之上。它们保证我们会获得“同样，但更优秀的体验”，一个虽然诱人但并不现实的理想。

尊重原作是画蛇添足？

《装甲连队》发售后不久，便有策略游戏死忠玩家批评它实在是太像《装甲元帅》了。他们指出，《装甲元帅》原作就有很多很难忽视的负面问题。而对我自己来说，我后来开始觉得它缺少了当年《装甲元帅》成为经典的难以描述的神韵。也许它需要更优秀的场景设计，或是更多的角色带来的美术上的变化。不论是何种原因，《装甲连队》注定会因为太忠实于原作或者是没能唤回曾经的那些记忆而遭受批评。

你肯定想知道真正重建了《装甲元帅》游戏体验的作品是哪一款对吧？《命令联合体》（Unity of Command），虽然表面上它和《装甲元帅》完全不同，但它实际上是一款充满创意的回合制佳作，使得策略游戏哪怕最俗套陈旧的特性都显得如此的充满新鲜感和激动人心。这才是重制作品面临的真正问题：我们正处于策略游戏的另一个黄金时代。我们不断的感受到全新的神奇魔力，相比起来那些过往的记忆却有些褪色了。

《铁血联盟——卷土重来》如果没有那些蹩脚生硬的对《铁血联盟2》的致敬的话，会是一款非常不错的游戏。它的弱点恰恰是那些从《铁血联盟2》原作里原封不动照搬进来的游戏设计。《装甲连队》让我们回忆起为何如此喜爱《装甲元帅》，以及为什么我们中的很多人又离开了它。要说实话的话，我不想玩我20年前玩够了的游戏，我想要全新的更优秀的作品。

大胆创新，突出风格

所以我看到这样一款和原作迥然不同的《幽浮》时深感欣慰。我在看到小队从他们的载具上跳下时，内心涌出一股难以抑制的怀念，回想起第一次玩《幽浮》时一开场就死了个人的景象。这是对原作的一种致敬，但一旦枪声响起，那些传统就统统被抛到一边去了。

新的《幽浮》更简单，也更线性化了。这正是Firaxis作品的典型特征：找到最有乐趣和激动人心的部分，然后把不必要的东西统统砍掉。

在我和开发团队相处的时间里，我听他们说了很多关于忠实于原作的事情，但我并不相信。Firaxis的新作更多是基于那些我们对原作的美好记忆之上，而并不是原作本身。从中我们学到了一点，恐怕也只有Firaxis这样成熟而自信的团队才能教会我们：过去是用来激发灵感和加以学习的，而不是用来顶礼膜拜的。游戏在不断地进化着，因为我们在不断地从中学习着。P

父与子



罗萨
面对一帮白痴也恭维他们的腹黑罗主任

小的时候很喜欢背东西，其实就是为了臭显摆。五六岁开始背唐诗，家里一有大人来了就表演背诗，导致“当午”被“锄禾”日了无数次，后来上了小学，每次开学拿到新课本的时候，都要先翻哪些课文有要求背诵的片段，然后早早地就在家背好，时不时在课堂上炫上一把，好像自己从娘胎里出来就是个文艺青年似的。

十年又十年，昔日那个过目不忘的小男孩现在已经成了《逃学威龙》里的化学老师，在公司里面是出了名的没脑子，今天忘记带卡，明天忘记带钥匙，如果脑袋是可拆卸的，那估计也是不能幸免于难的。

但即便如此，我还是依旧能够对一些过往背诵的文章感怀，比如说朱自清先生的《背影》，我虽记不起多少个完整的句子了，却能回想起整个片段的场景，就像在脑海里回放一场微电影一样。

今年五一我回家省亲，老爸在凌晨3点披星戴月守在小小的车站门口，等待着晚点的火车，然后看到我，拍拍我的肩膀，再把我载上车。

他说一开始认错了人，拉着其他的孩子就往车上拽，还被人骂了几句，说完便叹了口气，好像在感叹自己老了一样。

我坐在副驾驶的地方看着爸爸的侧脸，那鬓角又添了不少雪白，一时泪眼朦胧，内心脆弱得依旧像是多年前的孩子一样。

我和父亲的关系，按时间来算，可以分作好几个阶段。

第一个阶段是我的高中生活以前，那时候父亲在外工作，我和爷爷奶奶一起生活，我的成绩一直都很稳定，特别是上了初中之后，每一年的年级排名我基本都是第二，但第一却总是不同的人，父亲对我这个万年老二很是满意，所以父子关系也算是融洽。

第二阶段是高中，我转学到了父亲所在的城市，所谓哪里有压迫哪里就有反抗，当时处于父亲严管下的我总要想尽办法去网吧或是游戏厅，侦察与反侦察在我们之间不断展开，而我那每况愈下的学习成绩更是为彼此之间的关系火上浇油，直到高考那一瞬间，彻底爆发。

我在一家末流的211大学浑浑噩噩地过日子，游戏和网络是我生活的必需，唯一让我这个潇洒哥有点紧张的就是每年向家里邮寄成绩单的日子，虽然我百般拦截，却总还是有漏网之鱼，十几分的考试成绩让我老子无限恼火，对我大喊大叫甚至拳脚相加，而我的回应也只有简单的一句话：“我走到这天都是你逼出来的，我恨你一辈子。”

从那句狠话以后，我的事情大多都是自己做主。大学毕业，我总算混过四级也拿到了学位证，可却没有选择去签约的大型央企报到，而是回到家里准备过一段自由撰稿人的生活，这段生活维持的时间并不长，老妈托亲戚给我找了一份工作，我的妈妈是一个彻底的家庭主妇，她又能拜托什么人，可我在背起行囊的时候却并没有多看那个老头一眼。

工作一年、两年、三年，电话之中虽然不乏争吵，可多了一些嘘寒问暖，每一次回家，不论寒暑，那个老头都会在深夜中静静守候在那里；每一次和老妈通话，她都会说最想你的人其实是你爸爸。

> “这是我家的父与子的故事，这也是许许多多中国家庭中的父与子的故事。”

他开始问我在写些什么，我说有游戏的事儿，也有互联网的事儿；他说写游戏还能挣钱啊，我说是啊，这么多年没少赚；他说我也能写吗？你教教我也玩游戏呗，就怕我不会。我说可以的，你也挺聪明的。他说……

五一到家的第二个清晨，我开始教老爹玩安卓平板上的游戏，我的许多朋友都说《水果忍者》挺适合老人家玩的，可他僵硬的手指却总划不对正确的地方；后来我教他玩《愤怒的小鸟》，他也总是打不好，我说你看看那个轨迹的抛物线啊，他说哪里有抛物线啊，我看不到啊……

不过，《愤怒的小鸟》他还是坚持下来了，虽然那些简单的关卡也要打上好几次，可却乐在心中，他还对老妈说，怪不得儿子爱玩游戏，这游戏真挺好玩的，我都上瘾了。

这是我家的父与子的故事，其中很多情节因为篇幅的关系加以省略，这也是许许多多中国家庭中的父与子的故事，它在都市、城市、县乡镇中上演。

在电子游戏被妖魔化的几十年中，发生了太多的家庭悲剧，有许多心结可能随着时间的推移而解开，化为往事，还有许许多多却成为了永远难以释怀的死结，令人遗憾。

愿温情常驻人间，愿父亲健康长寿。P



希望电子游戏和扑克、跳棋一样，成为家长和孩子共同的玩具

微型时光机



悲剧刺猬

一边期盼着《机器猫大战皮卡丘》上市一边期盼着碰到一只榴莲妹子做伴的刺猬

其实，每个人都有个微型时光机，可以帮助自己穿越到另外的时空中。它们就隐藏在身边。

当你打开很久没有清理的抽屉时，你不会在里面看见悬浮着达利式的融化钟表的时空隧道，也不会看见里面飘着一个长得像台灯一样的机器，更不会看见一只蓝色的圆滚滚的家伙从抽屉里爬出来告诉你，你的下半生将会和一个不爱的女人过着悲苦的生活，而它是受你的子孙之托来拯救你的未来的。

但是里面确确实实地藏着一台时光机。

那台时光机可能只是抽屉里面的一张纸片，上面乱涂乱画着一些奇怪的东西。你一开头可能会迷惑，自己怎么会有这个东西的。但是过上零点几秒的时间，你会被一股力量拉回到过去的某个时光，看到那时的自己正坐在教室的后排，全神贯注地往一张没用的英语教学传单背面上画着什么，也许是花花草草，也许是小动物，那劲头就好像米开朗基罗在画西斯廷教堂。而不管自己画得怎么拙劣，旁边的那个人总是会被你逗笑。你会看到世上绝无仅有的，带着桃子味的笑容。

那样的笑容能让多年之后的你依然沉醉其中，无法自拔。这时候你才知道，什么叫做，那一刻，便是永远。

可是你看看，过去的那个自己是多么傻啊。他把这一刻就挥霍掉了，毫不珍惜，就好像自己可以永远地拥有这样的一刻。

你总是忘了，永远没有永远。这个时光机是有缺陷的。

就好像是游戏回放，一切的一切都清楚地摆在你的面前，但是你却无法操作过去的自己，你只能看着，什么都做不了，就好像一个被绑在床上的精神病人。你周围环绕着过去的时光，但是你却不属于过去。你是来自另一个世界的幽灵，与这个过去的世界隔着一层无法穿透的隔阂，任凭你如何地发出无声的狂啸，过去也不会改变分毫。也许是这个时光机还不够强大吗？

于是你翻遍了每个角落，搜集了每个碎片。那些小物件，就好像会听会看一样，记录了它所经历的一段时光，你仿佛能看到那些时光都散发着银白的微光，凝结在了一堆落满灰尘的应当被扔进垃圾桶的破烂中。

你感到自己似乎变强了，借着那些碎片的帮助，就可以穿越到更多的时点，看到更多原来看不到的东西。

可是情况并没有好转，你看到的越多，就知道越多自己不能改变的东西。

于是在无数次的尝试之后你终于感到了一些厌倦和疲劳，你不想再看见过去那个不停犯错的自己了。那些时光机就会被堆在角落里，那些银白的微光变成灼人的火焰，你不敢去碰。你害怕看见自己的错误。

问题出在哪里？也许出在穿越的方向上。过去，是摊在桌面上早已翻开的牌。而未来，则是你即将捏在手上还没有任何人知道会如何打出的牌。你没法把台面上的牌收回去，可是你能够用剩下的牌，让局面变得不一样。

> **“通往过去的时光机，它带给你无可挽回的错误，通往未来的时光机，又带给你无法实现的承诺。”**

那封你捏在手里还没送出去的信，不就是一个通往未来的时光机么？

那封信你提前好几周就在准备了，你特意花了半个小时来思考用什么信封（普通的信封自然符合自己朴素的特质，可是会不会显得毫无新意呢），又花了半个小时来思考用什么信纸（薄一些的纸有怀旧的感觉，不过也许会妨碍阅读吧），最后再花半个小时来决定究竟该用哪支中性笔来写（或者，应该用钢笔写才显得古典而正统？），更不用说桌子下面的废纸篓里已经挤了好几封由于字体令人不满意（是应该用自己的诚恳但是糟糕的字体呢，还是刻意地去模仿其他的更为工整美观的字体？）而永远没有机会寄出的信。

是啊，通往未来的时光机可不是那么好制造的。

那封信会带你穿越到未来的某一个时点，你看到那封信被人拆开，被人阅读，被人记到心里。信上的每一个字都仿佛融化了你所有美好的情感，透过那些字，她能看到你的心，看到你那颗被金色的迷雾所笼罩的心。那滴恰到好处的泪渍也被她所注意到了，向她恰到好处地传达了你的所有心情。于是她放下信，去找早已经独自守候和等待了很久的你。

你看到这完美的一幕，便欣慰地回到了现实。可是你不知道，这一次，时光机和你开了一个玩笑。未来有无限多个可能性，而它带你去的，偏偏是你到不了的那个未来。

没错，当你回到现在，会发现那封信是多么的可笑，里面的文字是多么的软弱无力。你就好像一个跑调的歌手，别人不知道你内心里面美妙的旋律，只能听见你刺耳的干嚎。

哎呀，真是让人沮丧。通往过去的时光机，它带给你无可挽回的错误，而通往未来的时光机，它又带给你无法实现的承诺。

也许试图逃离现在本身就是错误的。过分地往前追溯或者往后跳跃都只会让自己在时间错综复杂的湍流中迷失。

有的人的现实是一条光鲜的大船，有的人的现实只是一块破旧的木板，但无论是怎样的现实，只有牢牢地抓住，才能顺着时间的长河到达你想要去的地方。P

怀念「主旋律」



半神巫妖
专心致力于RPG各项理论研究

在电影院看完了《复仇者联盟》之后，觉得浑身那叫一个爽快，看着几个五大三粗的大老爷们在银幕上翻着跟头打来打去竟然也会觉得很性感：黑寡妇斯嘉丽·约翰逊那曼妙的臀部曲线散发出的魅力似乎还不如那碱大了的馒头一样的绿巨人。难道是我的性取向发生了根本性的改变？最终，散场时周围大部分人嘴里嘟囔着的都是绿巨人这个事实让冷汗直流的我备感欣慰……

正在我试图找出这样一部剧情老套的英雄片为何能叫好又叫座的时候，另一则新闻又让我觉得很爽快了：我们的国家级大报公开批评《甄嬛传》了。可为什么一向反对这种对文艺作品家长式批评的我竟然也会觉得很爽？

我虽然从小就不觉得自己是一个愤青，但是同样在年轻时对着自家墙壁和马桶振臂高呼过的我难道丢掉了某种灵魂中最可贵的东西？

要是放在几年前，我一定会对那句“《甄嬛传》充满了‘煽色腥’”嗤之以鼻：《冰与火之歌》那么高的评价，里面的色情暴力不也那么多么？我们能看着乔佛里国王用你想得到想不到的办法打女人，为什么不能看甄嬛挨耳光？

可惜仔细一想，还真不是那么回事……

好莱坞大片也好，美剧也罢，在现在这个年代少了“煽情、色情、血腥”似乎还真活不下去。但是扒开这些表面的吸引眼球的元素看，片子的核心同几十年前是一样的，永远有那么几种主旋律。

比如英雄主义，比如团队精神，比如人人生而平等，最后则是美国很正义很伟大……

我还清晰记得我那先驱一般的高中班主任曾经对中国的爱国主义教育非常不满，他说你看人家日本人的爱国主义教育很简单，把学生们拉到长安街，看看过往车辆里多少日本牌子的车就可以了。

现在看来，还是美国人玩得更高：他们把自己想要宣传的“主旋律”深埋在了这些“煽色腥”中，让观众在肾上腺激素急速分泌和欲火中烧的时候不知不觉接受了他们的世界观和价值观。

曾几何时我们也有主旋律，这个词似乎本来就是我们发明的，但是现在看来，这些主旋律要么被喷掉了，要么没有找到合适的生存方式，要么干脆就像《甄嬛传》这样变了味道。

《甄嬛传》到底有什么问题？其实我觉得最大的问题不是“煽色腥”，而是“煽色腥”背后的东西，这东西对观众的毒害性甚至远比色情暴力要厉害几百倍。那就是《甄嬛传》想灌输给观众的一个等级森严的社会理念及其生存法则。

回忆每次换台换到《甄嬛传》，屏幕里基本都是皇帝面前跪了一地的嫔妃，然后就是你告我的状我告你的状，互相陷害互相拆台。似乎电视中的这个世界里没人有什么真本事，在后宫这个小世界里生存也不需要真本事，需要的只有尔虞我诈和勾心斗角，踩着别人的尸体往上爬然后瓜分这个世界。在这个世界里是没有好人的，好人要么死掉了要么变成同样的攀爬者。

> “现在看来，这些主旋律要么被喷掉了，要么没有找到合适的生存方式，要么干脆变了味道。”

如果说《甄嬛传》有自己的灵魂，那么也就是这样一个灵魂。当然，本剧的导演也说了，剧情反映的只不过是封建制度对人性的残害云云。很遗憾的是我们的电视剧竟然堕落至此，从当初的有一些土得掉渣的教育意义变成了毫无教育意义最后成了毒害心灵的毒药。

当年算是清宫戏小鼻祖的《宰相刘罗锅》用和珅的死表达了一种恶人最终没有好下场的核心价值观，虽然它含蓄的表达出了封建制度下要靠权力争斗才能实现部分公平正义的无奈，但是好歹和珅是死了。而我们的甄嬛呢？成了太后呢！

要么你就像《戏说乾隆》那样，讲纯粹的爱情。而即便是这种纯粹的爱情，也被《戏说乾隆》小小的升华了一下：皇帝和民女这种封建年代中的身份的巨大差别让爱情没有了生存的可能，这种巨大的无奈在郑少秋面对着诺大的紫禁城时那一抹苦笑中被表露无余：拥有江山的皇帝却连一个心爱的女人都得不到。说大了这也算一种控诉呢……

《复仇者联盟》里基本没一个不是问题人物，自负的花花公子、暴力倾向的怪物、嘴里没一句实话的特工，就一个美国队长还算正派结果还因为纠结于自己几十年的沉睡而有了一些心理问题。

但是这部电影的一个核心“主旋律”就是即使你有这样那样的问题，只要你内心善良秉承公义，你就是英雄。

那我是不是也可以说《甄嬛传》的某种核心“主旋律”就是不管你干了多少坏事，害过多少人只要“上面”没发现就没事呢？或者说干了多少坏事只要你爬到了某个位置就可以洗白呢？

没人觉得美国人真的如电影中那般纯洁高尚和无比正义，但是好歹人家宣扬这些东西。也没人觉得我们国人都是狡猾奸佞之徒，但是我们怎么总是在宣传这样的生存法则？

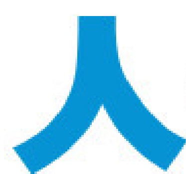
我有一点怀念上世纪八九十年代的主旋律影片了，虽然现在看起来很土很幼稚，但是在我眼里，土得掉渣也总比浑身毒液要强很多……P

只要你在那里



S.I.R

相信游戏带来的不只是片刻欢愉，也能传情达意，在记忆深处留下烙印



人类注定要靠他人过活。

这并非是一种懦弱的表现，盖因我们的世界本就是由无数的关系网组成。这些关系中有家人、恋人或老师等较为深厚的，也有一些不太显著的，比如每天通勤的司机、小卖店的店员；还有一些我们一辈子都不会遇见的人，富士通工厂每一季度产出千万台iPad，我们却永远也无从得知是谁组装了我们手中的那台。

甚至，还有一些纽带是冥冥之中联结而成的。1996年的AVG名作《街》便对涩谷商业区的各色人等，通过一个个短剧的形式进行刻画。而最引人注目的是，这些短剧不但自成一体，同时也经常互相串门，一个主角的表现，会影响到其他人的命运。从很早开始，游戏带给我们的感观刺激已经足够强烈了。通过游戏，我们第一次感到了命运紧抓在自己手中的实感，按下键，击杀敌人。但或许我们还可以要求更多，孤胆英雄的主题虽然很酷却很寂寞，如果在游戏中也能够组建起这样一张人与人的关系网，那么它就会离现实世界更近一步。

于是，游戏设计师们发明的伟大成果就是“对话”。在一款古老的日式RPG里，除了主角，怪物，其它的都被统称为NPC。而玩家与这些NPC之间唯一的互动行为就是对话。这些对话塑造了一些不同的关系。举例来说，当与武器店的老板购买武器时，你就与他产生了交易关系；而有一些NPC你需要以地毯式搜索的方式去寻找，因为他们为剧情的进展提供帮助，我们与这些NPC产生的是一种交接任务的关系；当然，还有些NPC提供了游戏世界观的一些情报，比如“我们被魔王奴役着……”云云，他们对游戏本身不起作用，却承担着与玩家“聊天”的关系。你会惊讶发现这三类NPC也几乎概括了我们现实中关系的全部种类。

这样一来，RPG就很像现实世界了。但依然是虚假的。因为无论你如何去与之互动，得到的也仅仅是被游戏“播放”的信息而已。几轮重复的对话下来，玩家对游戏世界的不真实感也会越来越重。因为他们只是单方面地对NPC进行对话，对方只会对你的“对话”行为作出回应而已。只有“去”而没有“来”，并谈不上是一种真正的关系。

然后，网络游戏适时出现。MMORPG里，我们所要面对的是躲在屏幕背后一个个活生生的人。曾经电子游戏被视作是一种逃避现实的方式，然而从现实世界蔓延开来的关系网，最终伸向了曾经的游戏，将它变成了自己的一部分。在游戏里，我们可以从NPC那里买东西，接受任务或了解世界。同样也可以与人交易，帮助朋友，或是聊聊一些特别的情报。当然，还有社区和公会，我们在里面建立了组织，通过一些规定来约束成员在固定的时间完成任务。不过，这些关系到最后都会归结到利益，除了利益，是不是还少了一些什么？

> **“如果在游戏中也能够组建起这样一张人与人的关系网，那么它就会离现实世界更近一步。”**

其实，让一个玩家离开网游有很多种方法，但其中会有一个理由是自己的朋友离开了游戏。或许这个朋友并不会经常与你交易，或许也不与你在同一个公会，甚至不常与你一起游戏。你与他（她）在一起的时候会感到很放松，你乐意与他聊天，如果能一起下副本，过程将会大于成果。很多人都会有这样的朋友。就是那些“只要在那里”就会感到安心的朋友。

陈星汉的新作《旅程》正是一款将人与人之间微妙感情放大的作品。刚开始接触这款作品，你会对游戏的目的感到有些迷茫，它没有挑战，因为角色不会死去。在大部分的时间里，甚至不会承受攻击。一切游戏都要遵守的黄金法则——挑战性，《旅程》将其视若无物。

然而，在沙漠中打了几个滚，并唤醒了尘封已久的石板后，我发现自己正在进行的是一次朝圣之旅。随后，我在不经意间，发现了第一位旅伴。奇特的是，我不认识他们，他也不认识我，但我知道这是活生生的人，通过联网，我们偶然相遇在一起。我与他之间没有办法用言语交流，唯有相互高歌。我们一起在与空中飘荡的经文共舞，于沙的海洋中滑行，在洞穴里躲避着巨龙的攻击，最后来到了雪山之巅，我们相互依偎着取暖，就这样走到了最后，在寒风中倒下。

《旅程》的妙处正在于，它联网，又不允许你有太多的联络。其实，我们只是希望身边有个人在那里而已。当排除了一切杂念时，留下的就只有人与人之间的微妙情愫。这正是《旅程》想要展示给我们的正面信息：只要你在那里，一切都好。P



《旅程》有一种魔力，在玩游戏前，你与旅伴还是陌生人，在游戏之后，你们就成了真正的朋友



三国大家评

■策划 本刊编辑部

■执笔 赤军、阿飞、真髓、辰烽、生铁、蓝星 ■题图设计 CaesarZX

这不是最好的“三国志”，也不是最差的“三国志”，这是全新的“三国志”。

在经历了6年的等待之后，我们终于等到了《三国志12》，这是怎样的一款“三国志”呢？

大凡中国人，提起“三国”来，大约都能讲出些或长或短的段子。而似乎所有的国人玩家，都觉得自己对“三国”类游戏有着无可辩驳的权威鉴赏水准。我知道这么说会得罪很多人，但我还是要讲，大家在评价《三国志12》之前，或许首先该想想“6年”意味着些什么？

6年，意味着如果你玩《三国志11》时还是个12岁的孩子，你现在已经是个成年人了；如果你玩《三国志11》的时候才上大学，那么现在研究生都快毕业了……

6年，对游戏开发者也意味着很多，光荣不再是光荣，变成了光荣特库摩，期间经历的风风雨雨不说也罢。我不知道当年参与开发《三国志11》的人中，有多少也参加了《三国志12》的开发，而光荣在“三国志”系列开发中的积累和传承又有多少留了下来。我不知道大家对《三国志11》的评价如何，不过如果你对《三国志12》的期待，就是在《三国志11》的基础上对某些短板进行改良，那你注定要失望的。

我无法准确的说出，目前玩《三国志12》的玩家的年龄结构，但不管你是哪个年龄段的玩家，也不管你追随“三国志”系列游戏的历史有多长，其实这都不重要，6年的时间你都等了，难道就不能再多花些时间来仔细研究一下这款游戏？

时间可以改变很多东西，现下推出的《三国志12》名分上是“三国志”系列的第12代作品，但换个角度来看，你可以认为这是一个全新的制作组开发的全新的游戏，这游戏有很多不尽如人意的地方，却也有不少的亮点。如今，光荣让这个有着27年历史并中断了6年的游戏系列大作有了延续，这本身难道不是十足的诚意吗？《三国志12》，它不是最好的“三国志”，也不是最差的“三国志”，是全新的“三国志”，或许，将是一个新的开始。

游戏评论篇

下面的文字，将是赤军、阿飞、真髓、辰烽、生铁及蓝星等人，对《三国志12》的内政、军事、外交等诸方面对评论文字，看看其中有多少正是你们想说的话。



赤军：这一代的大地图很奇怪

赤军，理智的乐观主义者、历史小说作家、狂热的游戏人，国内知名历史论坛“新·战国联盟”主要策划人之一，个人主页《宛如梦幻》在网络广为流传，并在国内发表过多部作品，对于中国历史和日本战国时代的认识和论述尤见功力。主要作品有《天下布武——织田信长》《宛如梦幻——日本人的历史》《乱·龙——上杉谦信》《尘劫录》《洗烽录》《中国宰相的非正常死亡》等，部分作品还在中国台湾省出版。

这一代的参数极大简化，只剩下了统率、武力、智力、政治四种，可以说这四种参数是绝对不能少的，某几代把统率和武力并合为一，那就很可笑了。只是这代删去了“魅力”值，可能让大家不是很习惯，其实我倒觉得无所谓。魅力属性要仔细研究起来，仿佛是为刘备量身定造的，除了他以外很难说谁魅力高谁魅力低，不象其它四种参数，无论根据《三国志》还是根据《三国演义》，大部分角色都可以区分出个高下来。魅力值人人皆设，麻烦也就来了，魅力再高，谁还能高过貂蝉去？可是魅力不能设而无用，总要在聚拢人气、影响忠诚、拉拢武将上起作用，貂蝉设不高不合适，可要是设了貂蝉最高（大小乔等其他美女也不能低），对整个游戏性的影响就太大了。既然势力之间、武将之间的关系都有相性值影响，那么删了魅力也就顺理成章。

这一代的大地图很奇怪，大家一眼就能看得出，交州没有了，所以士氏兄弟、吴巨等人也没有了。要按《三国演义》，本来就没他们什么事儿，没有很正常，可最近几代游戏都是同时按演义和志传走，很多演义上压根儿就没有出现过的历史人物也陆续登场，结果整个交州和士家都没有，就变得很奇怪了，不知制作者是出于何种考虑。本作还删掉了大量胡人，比如蹋顿、俄何烧戈、呼厨泉等，感觉整个北方都太平无蛮夷，胡人全部汉化（因为胡车儿等人仍保留），东南也无蛮夷，所有蛮夷都集中在南中的孟获麾下……

拉回来说，因为交州没有了，所以最后一个剧本“益州平定”就显得势力极不均衡，曹操19座城、刘备8座，倒霉的东吴只剩下5座。更奇怪的是桂阳算空城，长沙归刘备，历史上第二年孙、刘就起冲突，结果商定把南荆州一分为二，所以为了游戏性考虑，完全可以提前把这两处都算东吴的领地嘛。再加上这代没有水战，可以说东吴彻底失去了长江天堑和水军优势，兵微（只相当于刘备的一半强）将寡（比刘备少了三分之一）地盘儿小，真是倒霉到家了。

“益州平定”是最后一个史实剧本，好奇怪，夷陵之战和六出祁山的剧本都消失了，更别提二士争功和西晋灭吴的剧本。夷陵之战时候的势力分布和“益州平定”相差不大，西晋灭吴势力太少，没有都可以理解，可是有多少孔明粉会

盼望六出祁山啊，多少陆逊粉会盼望夷陵之战啊！结果别出祁山和夷陵，就连平南中都没有了，孟获势力在史实剧本中也不再存在。我怀疑是不是要达成什么条件才能玩这些后期史实剧本，只是自己还没能打出来。

这一代技法挺重要，但我觉得不同势力的不同技法设定不同上限不合适，限定了玩家的发展空间——我就算扮演一个挫人挫势力（比如南荆州那四个废），要是费力巴拉地发展了起来，你总不能让我的士兵总不如别人强吧？其实应该大家技法等级上限都一样，三级或五级，但初始给出不同的完成度来，比如凉州势力相关骑兵技法可以上来就有个一两级，“米贼”张鲁“医疗”“民间支援”等技法上来也先给个一两级比较好。

某些特殊势力有其特殊技法，想法是很好的，但设得不够严谨，数量也不够多。最棒的当然是刘备的“汉室复兴”，这个没得说，曹操的“屯田制”就显得鸡肋了。凉州势力加一个并州吕布都有“猛袭突击”，使其骑兵可以变强，这个不错，但同样以骑兵闻名的公孙瓒没有这一特殊技法就不合适。孙家的特殊技法比较搞笑，叫“本阵强化”，是说有祖茂当替身帮忙扛打呢，还是说张辽在逍遥津能够赶散孙权大军却最终没能冲动本阵呢？而且特殊技法跟势力走，而不是跟时期走，也值得商榷，比如曹操搞屯田是在复夺兖州以后，让他诸侯讨董的时候就能开发，过于提前了。

还有刘备，他在跟着曹操入朝，被汉献帝认作皇叔以前，就算打出“汉室复兴”的大旗来，有人会理吗？

这代的内政基本就是盖房子，然后派人管理。派人管理这点挺好，空房子摆那儿作用非常有限，哪怕派个废人去都多少能加大点儿产出，不比前几代房子盖完就不用理了，城里窝着大群武将无所事事。我试了一下，一般情况下发展到三座城以后，把房子都盖满，人都塞满，空出研究秘策和技法的武将，再空出前线摆上一两组随时可以带兵出征的武将，剩下没用的家伙并不会太多（除非你光窝着招人而不发展）。相关于盖房子的经验，只用说几点：1.前期多盖市场，否则钱会不够；2.中期多盖农园，否则连续几场仗或远程运兵下来，粮食会不够；3.非前线不用盖计略府，没用；4.技法所只需要一座城内有两座就得，不用多城盖；5.后期钱粮和兵马都充足以后，该拆的拆，全盖巡查局，长名声，名声高则爵位高，丞相往上每次加官晋爵都能长武将忠诚度，更别说可以给部下封官儿，还加基本参数和带兵数了。

这代长兵主要靠盖房子，再没有征兵的选项了。虽然汉末三国还是以征兵制为主，募兵制为辅（比如公孙瓒的“白马义从”，义从就可以算是募兵），但为了简化操作，这么设计也无可厚非。然而要命的是光荣永远不知道把士兵数和人口数相挂钩，随着时间拖长，只要不打仗，兵就会越来越多，根本不带退役的。10代倒是有人口数设定，但那其实应











1.214年的剧本孙权只有5座城
2.曹操已成风中之烛，天下统一在即，我的兵力也在200万以上了
3.看看7、8两代曹操的武力差距，就知道没统率的话会出多大事儿
4.秘策最多只能同时拥有3个，不爽
5.《三国志IX》中的山越城池，也有人口数和兵役人口数的设定

该算是丁男数，因为可以一直征到全城只剩一千人，更不管男丁都当了兵，生产会不会受影响。11代搞绝户计，干脆连人口数都省了，这一代也延续。结果我打通关一次，瞧瞧全中国兵马竟然达到了惊人的两百多万！这还是在我后期尽量控制兵数（兵舍全拆）的情况下……还有一点，这代出征、运兵要耗粮草，貌似光养兵没动作就全不消耗，所以不怕几百万兵养不起，也没有任何消除冗兵的方法。

兵种简化，将领兵科更少，只有骑、步、弓三种，而以战术特技来相配合，想法是不错的。而且特技设置得也颇有乐趣，只要配合得当，就可以获得惊人的好效果。比方说吕布和貂蝉配合，貂蝉先放“美女连环”，使范围内敌军机动力和武力降低，接着吕布放“人中吕布”，使范围内敌军按武力差受到伤害并且动摇。再比如庞统和周瑜配合，庞统先放“连环计”，使范围内敌军机动力和智力降低，接着周瑜放“神火计”，使范围内敌军按智力差受到伤害并且攻、防全都降低——这不就是火烧赤壁吗？而且某些特技是提升单人或友军能力，某些特技是范围打击或削弱敌人，某些特技就是自己猛冲，立刻帅才、军师和猛将的不同特性就全都展现出来了。

可是兵种简化，装备也简化，就让人有点不爽了，兵种基本上按将领能力走，该领骑兵的领骑兵，该领弓兵的领弓兵，不需要购买战马、强弩啥的，组建不同种类的部队也不需要消耗金钱，于是北方各州战马数量多的优势就体现不出来了。更别提还没有水军，更无水战——那江东还有啥优势咧？

大部分战场没什么特色，玩不出太多花样来，攻方只管一路占寨子、攻城门就行。比如下面这个战场，看似有多条道路连通，但攻方很容易就卡住城前的要点，使守方袭敌本阵的策略难以完成——道路全是虚的，作用不大。

有些城池的地图就有点意思了，两座城门前的道路要在敌本阵前才连通，就使得攻方必须分兵或者在本阵前设置守备部队，从而增强进攻的难度。

边远地区的某些地图做得很有特色，比如下面这张南中地图，根本没有城墙，但道路曲折环绕，进军不易——要是能把什么沼泽、瘴气之类都做出来就更棒了。

也有几张地图设计思路上有缺陷，比如洛阳地图，城前有关，看似对守方绝对有利，但问题是攻守双方本阵位置是固定的，不能选择布设，而关卡距离攻方本阵近得令人发指，距离守方本阵却恨得人牙痒，守方要是不出来守关，有关也等于没有，要是出来守关，恐怕才刚跑到，关门就被攻方打破了，反而被迫要在城下野战……

如果每张战场地图都能够下大功夫做出特色来，又不出洛阳之类的问题，相信游戏性会更上一个档次。

这一代在技法外又新搞了秘策，简单来说，技法就是技术科学和组织科学，而秘策很多是巫术——包括不废粮就能出征和运兵，包括全军瞬间传送回本阵，等等。可能觉得内政方面内容比较少，所以多给玩家一点选择和变化。秘策用好了作用还是挺大的，比如利用“绝道之策”就能保证一定时间内不挨打，或者在进攻时分散敌人的力量，阻止增援。唯一让人不爽的是，拥有的秘策为啥要设定3个为上限呢？经常性会因为献策而延长秘策生效的时间，结果手头秘策满了，上一个没花完，又不肯破弃，就不能开发下一个——你让玩家得意洋洋地把二三十种秘策都捏在手里，又怎么了……会破坏平衡性吗？不会吧。



真髓：攻其一点，不及其余

真髓：历史爱好者，桌游爱好者。作品有《三国真髓传》、“灵吸怪系列”、《悍匪》等，此外还有“三国战史”“楚汉风云”“蜀汉守护者”等历史科普性文字。

本代可以说是非常“专一”的一代，光荣放弃了大而全的做法，转而力求精专，把全部精力都投入战场战斗和各种策略上。攻其一点，不及其余，这是我所欣赏的。

人物参数采取和《三国志Ⅸ》类似的设定，取消魅力值，也没有了人物理想的设定。最大限度简化人物关系，无结拜，无结婚。内政除了简单的盖房之外，将武将扔进去当负责人就可以万事不用管，这是和《三国志Ⅲ》相同的设定。甚至更进一步，玩家连招兵、练兵和兵种都不必操心，盖好兵营选合适的负责人，每月士兵自动增长。

“战！战！战！一切都为了战！”这就是《三国志12》的设定初衷。

我倒是很欣赏这种做法，以往光荣“三国志”游戏么，玩家有个顺口溜：三国是个筐，啥都往里装。其实就是这样，内政外交招揽人才，什么都要有，结果也就什么都不鲜明。

本来么，三国时代是战乱时代，三国历史是战争史，三国最吸引人的话题从来就只有两个：1.英雄，2.战争。抓住这两点就够了，其他不过是锦上添花，如果过度考虑其它，那纯粹是本末倒置。为什么《三国志Ⅸ》备受推崇？就因为它足够抓住游戏重点：战略和武将。

《三国志Ⅶ》和《三国志Ⅷ》就是极端繁复的典范：当面面俱到全都繁复到事必躬亲的程度，战略游戏当然就变成武将角色扮演了。

因为本代突出的则是战场战斗，所以简化得干净利落：就连从《三国志Ⅸ》开始传承了三代之久的大地图行军也被取消和简化了。

话说到这里，《三国志11》的战略地图比《三国志Ⅸ》还要精细，但是它同样犯了大而全的毛病，内政盖房子真是讨厌极了。要是扔掉那奇怪选格子盖房子的内政系统，我对《三国志11》的评价大约能提升一个档次。

战场战斗还是很有新意的。

战场地图上敌我分别有两个本阵，在地图中间有多个垒，占领垒可提高士气，还能更快地增加“指挥点数”。武将施展战技都需要消耗一定量的“指挥点数”，越强力的战







6.这套援军阵容，还算强大吧
7.这是5代的单挑画面，虽有一定的随机性，但吕布确是无敌的
8.典韦和许褚都是枪兵，虽比不上张飞好用，却也不差，枪兵猛将还有甘宁、孙策和魏延
9.不想袁绍也如此好战，3万人去打曹操10万，胜负毫无悬念
10.成都确实易守难攻，不过也未必要强攻，围困、劝降，效果不错

技消耗指挥点数就越多，从提高部队攻防到大面积伤害敌人，应有尽有。这个创意在"三国志"系列还属首次。

战斗有时间限制，是999秒，是半即时的，战斗过程中玩家随时可以暂停游戏，给武将下达好命令再点继续战斗，不会搞得手忙脚乱。

所以战斗基本进程是这样：一开始双方都是互相抢占垒，增加自己的指挥点数，削弱对方兵力，然后伺机攻击敌方本阵或者城池。

给我感觉这代的游戏平衡性很好，战技也不是越强就一定越好，因为譬如"人中吕布"之类面积杀伤敌人多支部队并且动摇敌人的高帅富战技，往往得积累很长时间才能攒够"指挥点数"，有这段时间和这些点数，足够譬如"伏兵"之类的屌丝战技反反复复使用好几次的了。

《三国志12》玩家网上对战的评价比打单机的要高，我估计这也是《三国志12》开发的初衷吧。

这代的武将单挑的改动很大，到现在我还没搞明白其中规律。

首先，武将相遇就有几率单挑，而且没法拒绝。像"吕布休走，看郭嘉来取你首级"这种鸟事层出不穷……

其次，普通单挑是士气战，打赢了单挑也抓不住敌人武将，就是奖励或者惩罚士气。但是却偏偏有一次，李通VS杨昂，单挑的时候居然把杨昂当场砍死了！这一代的单挑实在是太混乱了。

"三国志"2、3、4、5代的武将单挑胜负都有很大随机性，但也没有这么疯狂。最起码那几代的武将是否提出挑战由玩家控制，而且AI有判定机制，武力低的根本不会答应单挑。相比之下，《三国志Ⅵ》的单挑就要好很多。可选舍身死斗，见势不妙就跑等三种战法，然后具体的单挑招数根据战法不同而不同。我觉得是所有"三国志"游戏中最出色的。

本作另一个特点就是开发"秘策"。秘策的作用五花八门，从征集钱粮抢掠周边到侦查战场全军潜伏应有尽有。

笔者感觉最实用的策略只有一个，绝道之策。这个使用这个秘策可以让周边城市的敌人在一个月内无法出兵，既无法进攻别人，在受到进攻的时候也无法派出援兵。利用绝道之策，配合大军迅速行动，可以一举割裂敌人的领地。与敌人主城不相连的城市士兵会不断逃亡，用这个方法可以轻易制服强大的势力。

这代游戏攒兵非常容易，多造兵舍，委派会练兵的武将做兵舍的负责人，一个月四五千兵力不在话下，也没有人口

限制。笔者打到后期，发现上方孙乾在下邳城屯兵68万，这数字实在是太惊悚了……

虽然极度不符合史实，但不得不说，战场上双方数十万人马你来我往，战技爆发的呐喊和各种增益和削弱效果此起彼伏，战得那真叫一个热血沸腾。

《三国志12》的后期武将非常多，但奇怪的是，最后一个剧本才到214年刘备兼并益州。基本玩这游戏，10年之内必然结束战斗统一天下，如此一来，如羊祜陆抗等人其实全无出场的机会。只能等待威力加强板的新剧本了。

以下是乱侃的几点心得体会。

1.《三国志12》最强城池：成都

这代的成都皮糙肉厚，西川一帮武将，统率武力智力都有七八十，全是弓兵，战技也强。

弓兵利于守城，站在城门上杀伤范围极远。没有攻城器械的情况下，笔者的十五六万大军才敲到第二道门，就被七万多西川弓兵射得箭猪一样，狼狈撤退。乃至于现在都打出心理阴影来了，看见这帮西川武将站城门上就亚历山大，比见到曹操和刘备还发憷。

庞凤雏：“555我死的不冤……”

2.《三国志12》最强勇将：张飞张三爷

张飞张三爷的兵种是枪兵，战技唤作“万人敌”，提高统率武力攻击防御而且还对所有兵种可发动特殊攻击，“指挥点数”消耗只有6，也不算太高。之所以说张三爷是最强的勇将，原因是这一代兵种生克非常狠，枪兵吃死了骑兵，而大多数勇将统率的都是骑兵……遇到开启战技“万人敌”的张三爷，即便是号称天下无敌的吕布只有掩面泪奔的份儿。

三爷嘿嘿一笑：“勇将？爷抽的就是勇将。”



阿飞：简化是这代的特征，不错

阿飞，湖北襄阳人，2000年起有幸与“大软”诸英共事多年，深受照顾，至今难忘。后来去了《科幻世界》，主持《飞·奇幻世界》数年。平日除了做杂志、玩游戏，还喜欢涂抹几笔，出过几本书，像《三国游侠传》《飞扬少年》，马上要出两本新书：《美丽异世界》和《周游记》，科幻的，没事捧捧场吧。

人物参数中，去除“魅力值”到底对不对、好不好？简化是这代的特征，不错。

周瑜、吕布、张飞等人的能力多很变态，扔出去都是一枚大规模杀伤性武器，作为他们的敌人，玩家很愤恨惊恐。不过，这种强调个人英雄作用的设定是符合三国文化的潮流的，甚好。

相性设定不太理解，或者另有想法，我的感觉是缺乏历史感。要知道，就算针对某个人，各个时期的好恶评价也未必一致。比如190年准备同盟反董的曹操，面对刘备、董卓、袁绍袁术兄弟这四个人，正常的理解，这个阶段他应该欣赏刘备，依靠袁绍，痛恨董卓，蔑视袁术，但相性的设计里，他对刘备、袁绍的相性都是“恶”；而董卓和袁术，却是“普通”……要知道，普通这种关系，是很容易结盟的。

募兵的体系并不符合三国早期的事实，混战时乱拉壮丁然后再饿散了队伍是很自热而然的事，只能说是对过去几代无限制征兵制的一种反动。但是整体来说，比较符合历史实际。由于内政设计的简化趋势，这种可能造成繁琐操作的设定没有过于明显的被发现出弊病。

这个天、地、人的设计感觉郁闷，看似玄妙，其实没什么意思。感觉还是上代《三国志11》的真人单挑模式比较好，胜败主要靠武力和玩家的技术，人物也有自己的隐藏属性，比如吕布，单挑无敌，你就是武力跟他一样高，有加持的宝物基本也很难赢他。个人最爱的单挑体系是《三国志V》，每季度都有单挑比赛，拥有吕布、赵云这样的勇将就爽了，可以给本君主早期那穷乏的国力注入大笔资金。同时加入体力因素，名将都有自己超炫的必杀技，那个单挑起来比较有味道，一半体力的吕布一样能赢许褚、典韦。

现在这种战斗类似3代和9代的糅合，行军时双方都看不见太远的地方，然后接触时是无法指挥的即时战斗，除了按期释放大招为我军加持，玩家别的什么都做不了。比较接近真实的战场，将在外君令有所不受吧。这种战斗勇将名臣的作用被放大到一定程度，符合三国的英雄观，所以，与其玩家自己满手大汗，如蒋总裁般的指挥来指挥去，还真不如委托电脑的好。攻城的体系，我一直还是最喜欢4代，几条云梯一蚁附，冲车发石车一摆，那种短兵相接的战场气氛顿现，比现在这种一窝蜂似的不良战法要可观得多。





11.不去外交不知道，原来各个相性都是差……
12.这才是我心目中的攻城场景

12代的内政体系，有的地方简化得当，如市场农园、求人所巡察局，只要看准手下的特长，放手就没问题；但是，有些方面如技法研究、开发兵器体系，就有些过于繁琐了，至于翻新升级屋舍，简直无聊，也可以理解为是一种为了体现新意而不得不增加的新鲜设计吧。

《三国志12》的秘策达到了20种之多，不过常用的也就那么七八种，研发条件也相当苛刻，但不可否认，这个类别琳琅满目，极大丰富了三国志的策略体系，构思相当不错。这也是包括我在内的很多玩家的一种简单想法，没有各种计谋策略的话，那算什么三国游戏？



蓝星：路子是对的，惜乎不够深入

蓝星，《大众软件》资深编辑，历史爱好者，游戏沉迷者，痴迷于各类策略游戏。从《三国志Ⅱ》起，便一直是“三国志”系列的忠实粉丝，希望“三国志”系列可以出100代，同时也希望“信长之野望”“苍狼与白鹿”“太阁立志传”“大航海时代”这些经典游戏系列都能出单机续作。

人物参数的设定，本代最大的改变就是去除了“魅力”一项数值，至于这样做到底好不好，也是见仁见智的事情。我的主张是保留这项数值的，因为保留了显得比较完整，而且一般情况下，重要人物似乎魅力也高些，刘备魅力高达99，似乎是占了便宜，但其实曹操和孙权也不差。

今后的“三国志”游戏，是否需要保留“魅力”这个参数，归根结底取决于“魅力”要如何界定或者在游戏中有什么用这两个方面。

首先说说如何界定，目前确实有些混乱，君主级人物的魅力感觉就是威望，女将的魅力高低就是是否漂亮，其他人的魅力则像是评价口碑，在各类记载中做过一些好事的魅力就高些，做了坏事的魅力就低些，却也没有什么实际标准，邓芝的魅力是88，因为他能说会道吗？简雍为什么就只有74，他也能说会道的，是因为他性滑稽不拘小节吗（以上二人魅力值取自《三国志11》）？所以魅力值要保留，关键还是该有个统一的评价标准。

再就是魅力值的作用，还需扩大和更多的游戏因素挂钩，不能只像挂个好人卡一样，如果作用不大可有可无的，那确实就真是可有可无了。

除参数外，人物具有多特技是必然的趋势，《三国志11》中人物的单特技设定（很多人物还没有特技）被诟病再正常不过，本代的总共20个特技，选取的大致算合理，总数显得有些少。





战法是这一代的新东西，配合半即时制战斗的需求而产生的，知名将领的战法设定的大致合理，无名下将呢？谁还管他，能自圆其说就算好吧。

至于剧本的设定，感觉后期的剧本太少了（三国鼎立势成后），连“五丈原”这个剧本都没有。前文说过，不少后三国人物重新绘过感觉不错，可惜却没了让他们展示自己的舞台。而且，只要你细心对比本代和《三国志11》，你会发现人物（尤其是后期人物），数量少很多的，我甚至怀疑是因为赶工之故，后期的人物画不出来或来不及画，所以只好去掉，连带着后期的剧本也就没了。

不过这个问题好解决，因为“三国志”系列总会有个威力加强版的，到时候一起加吧。

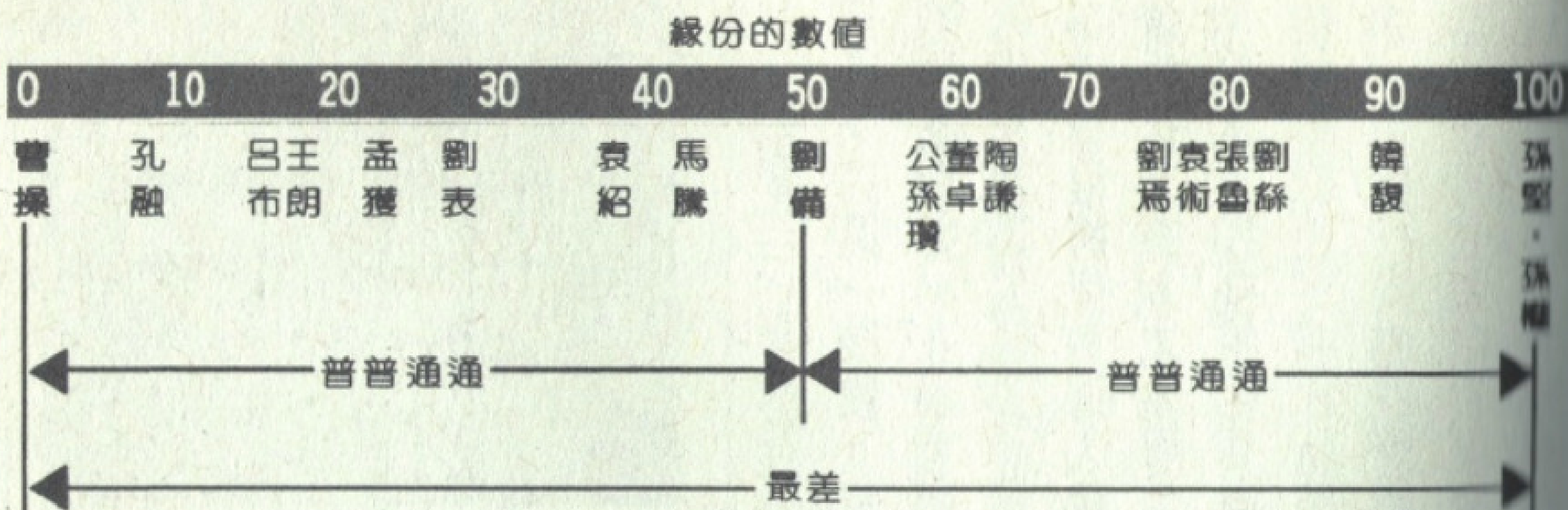
相性系统，是隐藏但一直存在的系统，从《三国志Ⅱ》时就有了。不过列位可能不知，2代和3代的相性系统是直线系统（一维的），2代的数值是0～100，三代的数值是0～150罢了。2代中，曹操相性为0，刘备是50，孙权是100（和曹操的相性差最大），这个设定有多不合理，不用我说大家也明白。

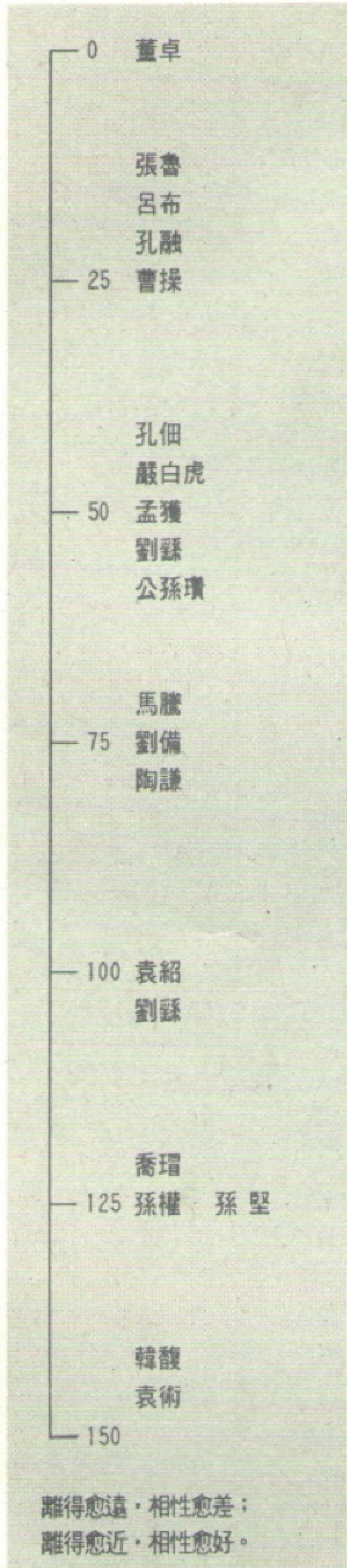
环状的相性系统始于《三国志Ⅳ》，合理性上有了长足的进步，但其实仍有很多不能自圆其说之处。相对的，刘备集团算是内斗比较少的了，也明显分为几个小集团——最早期的部署（关张简雍，赵云勉强算）、徐州众（孙乾二糜等）、荆州众和益州众。前两票人最受信任，荆州众和益州众虽有争斗，也还不算太厉害。

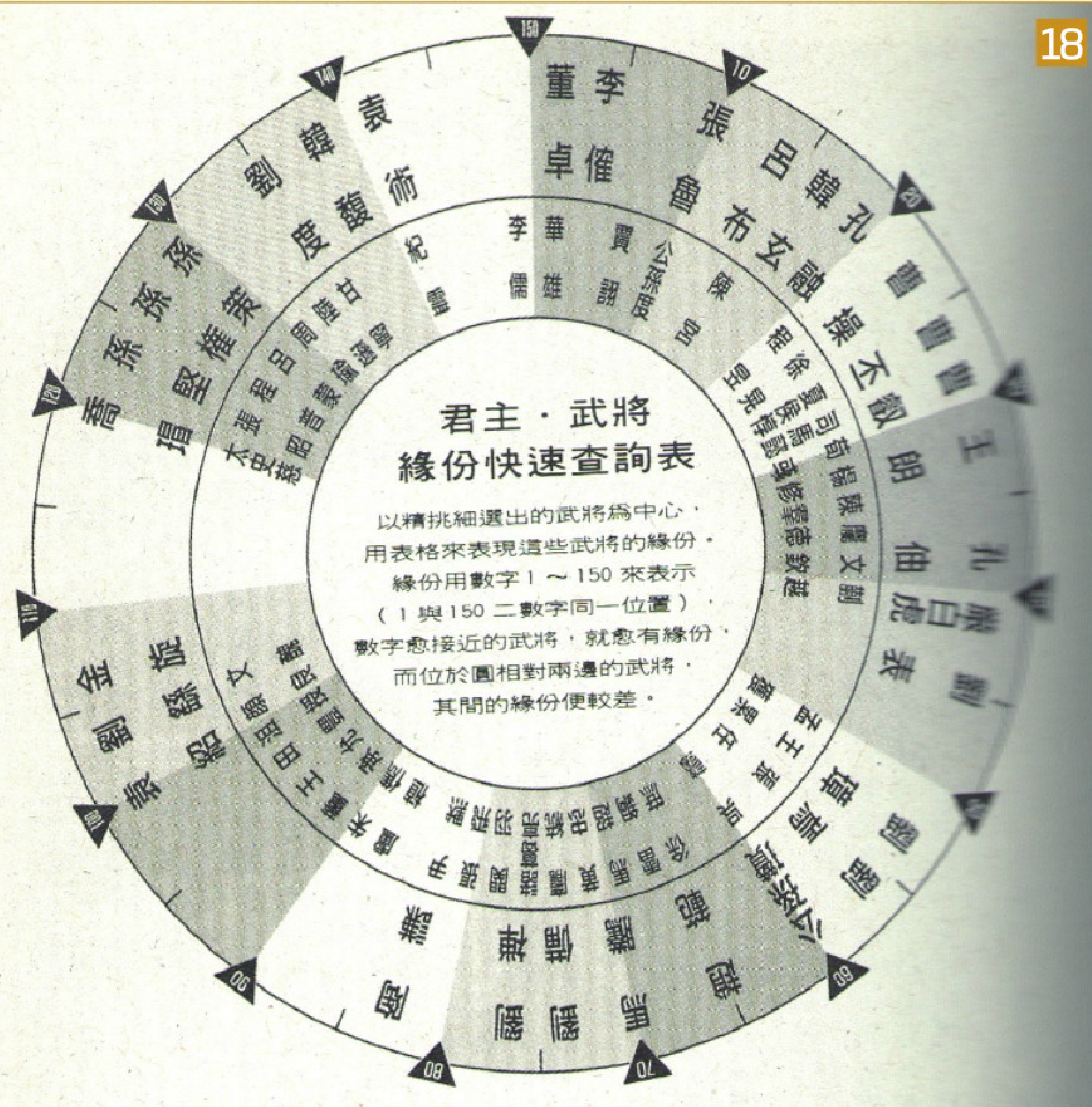
举个更明显的例子，以官渡之战袁绍病死后的袁氏集团为例，明显地至少分为三派。袁谭一派、袁尚和袁熙一派，还有一派是铁了心要投曹操的（比如辛毗），这三派彼此不相容。环状相性系统，说白了也还是线性的，这彼此对立的三派更应是个三角形的构架，自是无法在线性的系统中表现出来。

所以我认为，相性系统不应是环状的，而因该是球面的，大家可以想一下地球仪，想像每个势力集团就是其上的

13.《三国志Ⅳ》中人物是多特技系统
14.《三国志Ⅹ》中人物也是多特技系统
15.像这种全城只建兵营暴兵，游戏中不少见，但这是不是很扯……







16.扫描自光荣官方攻略本的《三国志Ⅱ》的相性表，当时相性叫缘份　**17.**《三国志Ⅲ》的相性表　**18.**《三国志Ⅳ》的环状相性表，构架到现在还在沿用

一个国家，势力大的便是大国，有些国家彼此接壤，就是相性离的近的……

当然，这只是个初步的构想，要细化的东西很多。最重要的是，相性系统不是数学模型，它必须真真切切地在游戏中有用才行。目前的相性系统，只是在招募在野武将、外交谈判时有用，等一方势力灭了另一方，就算相性差距再大，也基本可以将对方的人招募过来。游戏虽不是现实，但有时有些设定还真需仔细考虑。

提到军事体系，实际上争议最多的是三点，一是半即时制的战斗，二是放弃了沙盘式的大地图模式，最后一个是征兵体系。

我觉得半即时制和回合制，本身并无好坏之分，光荣本次在“三国志”系列中首用“半即时制”，虽没做出什么彩来，可也没出什么问题，电脑AI的问题，当然不能归咎于半即时制。

《三国志11》的大沙盘地图，讨了不少玩家的喜欢，确实，那地图很是精细，而且有“运筹帷幄之中，决胜千里之外”的掌控感。但这其实都是表象，11代中，你发兵攻打敌人的城池，从发兵到攻到城下，要数个回合，敌人也是如此。等到了城下开始混战，直到攻破城池，一般也要数个回合。所以对于玩家来说，有充足的时间调兵遣将，稍有决策失误，也可尽力弥补，就算此城不守，一般也不会造成雪崩

效应，尚可退守二线。而在《三国志12》中，发兵即可到城下，小战场中打得再热闹，对于宏观的时间流逝来讲，依旧是瞬间决出了胜负，玩家的反应时间缩短，决策失误不好补救，由于大多是前线城池驻扎重兵，一旦被攻破极可能一溃千里。当然，说了这么多，也不是在讲《三国志12》的体系比《三国志11》好，其实这还是两种构架模式，就如同之前提到的半即时制和回合制，本身也没优劣之分，区别就在于光荣选了哪种而你又喜欢哪种而已。

当然，《三国志12》这个战场体系也有不少问题，至少是有很多值得改进的地方。首先是只有城战没有野战，知名的战场和关隘，都没了用武之地，实是一种缺憾。而且小战场中的各种地形，看起来花哨，但对战争胜负而言，影响力还是太小，以诸葛之能，尚不能攻陷郝昭把守的陈仓小城，虽因素众多，但主要还是因为地利，这在游戏中很难体现。再有就是混战表现不出来，《三国志11》时，有时可以看到数家电脑（均无结盟关系），在一座城下混战，这在《三国志12》是完全不可能，少了些许乐趣。

第三个问题是征兵，一般认为光荣取消“人口”这个设定大错特错，其实也未必如此。人口也是不太容易说清的事情，当时魏蜀吴三国究竟有多少人口之类的问题，具体到每个城池该有多少人，这些其实都很麻烦。人口问题无外乎和征兵及赋税挂钩，如果有方法解决这两个问题，那么相对复杂的人口系统，回避也罢，光荣一定是这么想的。赋税且不谈，只说征兵。

首先，三国时期的兵制很复杂的，想完全仿真，不可能，所以只要自身合理，无所谓是否真实。其次，玩家所诟病的无外乎是无限制的征兵，《三国志12》统一下来，我有超过200万的兵，这是在很克制很克制的情况下，你不征电脑征，这一代的伤兵体系很快就把电脑的变成了你的，所以兵总数还是居高不下。所以我们要做的只是“限制”二字，只要有有效的限制即可，不拘于人口一法。所谓养兵千日用兵一时，维持大数量的士兵是负担很重的事情，曹操屯田最初也是因为兵多无粮的缘故。本代打到后期，可能会遇到无粮草无法出征的事情，征战和运兵都是要消耗粮草的，我们只需要让养兵也消耗粮草，并调整消耗量，让维持士兵量变成巨大的消耗和经济负担，无限制征兵的问题自然解决了。

《三国志12》的内政系统，也有很多人不满，说什么过于简化之类。我就不明白，不简化的复杂要是怎样的？一遍遍的点选某个选项然后看着一堆数字变大算复杂，还是说像11代那样建完了扔在那里不管等收成算复杂？

我觉得本代的内政系统，路子是对的，惜乎不够深入，各种设施有人值守才有正常收成，再对也没有了，良田千顷没人种的话也没粮收。但是我认为，不应该是有个人就行的，政治力太低的（比如张飞），你让他去种田，张三爷只是对着大地大眼瞪圆了，所以种田、经商这种活儿，政治力要有个下限要求，同样练兵、巡查这样的活儿，统率和武力要有下限要求，不是说有个脑袋就算人的。还可以继续深化，比如说加入人物性格，有些人兴趣就是打仗，即便政治力够高，因不安于种田，收成也不会好，甚至还影响将领本身的忠诚度等等。

不能任命太守，确是个硬伤。设施尚需人值守才有收成，一个城池没有个得力的人掌管怎么可以？太守职位不但要可任命可替换，对本身的参数、技能甚至官阶、忠诚度都要有要求才对，达不到这个要求的话你依旧可以任命，不过容易出各种各样的问题就是。

《三国志12》的外交系统同内政系统一样，也是路子对深入不够。本代的战略体系，使得“结盟”变得很是重要，而交涉之策让外交可选“筹码”极大丰富。电脑的外交举动也很积极，只是有些呆，太老实了就变成玩家的冤大头，成为玩家一统天下的助力，尔虞我诈的感觉还是没出来。不过这是AI的问题，要求电脑如玩家般的灵活思维，至少目前是不现实的。



生铁：对比以后，又添惆怅

生铁，自上世纪90年代中期开始玩“三国志”系列，任职《大众软件》期间采访过包括“光荣”在内的几乎所有三国游戏开发厂商。自认为是“温和改良”派玩家，认同游戏的改革，关注游戏带来的乐趣，对游戏的数字细节不敏感。

其实所谓人物参数这样的东西，只要不是太离谱，我并不十分在意。什么赵云的统帅从80几变成90几啦……很多玩家不能忍受，而我对此比较宽容，因为我关注的是游戏的一个整体的平衡度和逻辑性，有了这个平衡度，自然也就有乐趣度。事实上，早年NAMCO和CAPCOM的经典三国游戏中，对于人物参数的设定和光荣臭臭“三国志”还是有所不同。老实说光荣系的智力、政治、武力、统帅、魅力的这样五点参数设定也并非最经典的。

但是问题来了，你可以在这五点设定中取舍，但不能因此造成游戏的逻辑性的问题。比如《三国志Ⅶ》没有“统帅”参数，带兵能力和个人的单挑武功都体现在“武力”这一个数值上，所以就出现了曹操拿了倚天剑武力比张飞还高的现象！这无论如何怎样也是说不过去的。本代取消了“魅力”值，我首先想到的，就是刘备的个人的独特价值如何体现？如果没有极高的魅力值，刘备的其他几项数值充其量也就是个二流武将。“三国志”还毕竟是一个历史模拟游戏，一个重要的人物他为什么重要，为什么为玩家所喜爱，必须通过数值来体现。《三国志12》中的刘备，统、武、智、政没一个超过81的。那么他的特殊性，也就只能通过特殊的战法（义勇兵）和特技（人脉、辩舌、兵心等）来体现了。在《三国志12》中，刘备的战法“义勇兵”如同吕布的“人中吕布”和貂蝉的“美女连环”一样，是他个人所独有的战法。又结合12代独特的内政、外交和人才招揽方式，魅力值的取消，似乎也就变得可以接受了。

我心目里其实没考虑过最经典的人物能力参数系统是怎样的。我是从NAMCO《霸王的大陆》一路玩过来的玩家，认同简单直观、并且直接奏效于游戏性的人物数值。参数最重要的是要在游戏里面“有用”！光荣系列的统、武、智、政、魅为什么时增时减，也涉及到这些参数与每代不同的游戏系统之间是否能产生作用有关。

《霸王的大陆》的PS复刻版里的“胆”的参数，是我觉得比较有意思的，它决定了武将在劣势时逃跑的概率大小，通过游戏本身（而不是靠特殊的对话设定）来充分体现了武将的个性。此外，《三国志Ⅵ》代中的“理想”参数，也是令人叫绝的系统。人物的忠诚不再通过赏赐完成，而在于有什么样的理想的武将，分派给什么样的工作非常重要。有“征服”和“霸权”理想的武将，如果长期放在后方做内政，他的忠诚度就会下降，反之亦然。在乱世中，选择长期不出战而坚守一方领土的玩家，手下的武将忠诚度可以说几乎是危机四伏，这无疑也增强了游戏的紧迫性，或曰乐趣性。

对剧本设定没有特别的想法。因为大多时候我选择的开局君主和开局时间相对固定，所以并不太考虑剧本多寡以及细节变化的问题。189年12月还是190年1月，对我来说意义差不多。不过有一点，如果缺少了“黄巾之乱”的剧本，我就会觉得比较遗憾。12代中保留了184年黄巾之乱的剧本，这点我很满意。像《三国志Ⅶ》PC版，游戏中缺少黄巾之乱的剧本和相关人物。

对势力的设定也没有看法。唯一觉得有问题的，是因为刘备的存在，很多小一些的地方——例如平原和新野——都要提高到一个和洛阳、江夏这样的名城并列的位置。要知道，光荣的“三国志”系列，从来没有超过50座城池的。不过，玩得多了，也就习惯了。8代中，将刘备设计成“流浪军”，其实是想解决这个问题，蛮有意思的设计，但玩起来也没太大意思。

相性系统，相信大家都有自己的看法，光荣“三国志”在这方面，比起其他厂商的作品（基本是早期作品了），算是最精致的了。圆形关系系统，以二维空间取代了过去的线性系统（一维空间），已经让我很满足了。对相形系统要求不高，只要名将不是毫无原则地胡乱投靠敌对君主，我就很满足了。这里还是要提一下6代，它的同僚之间的派系斗争，实在是太出彩了！瞬间使死板的游戏变得有生气了。

三国的军事体系其实是有些混乱的，但主要而言是沿袭了秦汉的军制。简而言之，由于中国幅员辽阔，如何既有效降低平时的军事管理成本，又能保持中央对军力的足够控制，秦汉以来，经过长期的磨合，基本形成了一套京师兵、地方兵和戎边部队（包括屯田兵）三方结合的军事管理体系。魏、蜀、吴的兵制基本对前朝的军制“依样画葫芦”。但又因三国时期战乱动荡、人口凋蔽已极，所以魏蜀吴的兵制也各有不同。为了保持兵员与供给，魏国早期的军事补给由中央统一调配，并沿袭汉代屯田制有效利用军队力量进行粮食生产。但后期为了争夺兵源、保持兵源，发展出了“专业军人的子孙也世袭为军人”的士家制，这绝不是保持军队战斗力的长久之计。吴国也不怎么样，地方豪族起家的孙吴，实行世袭领兵制，军队成了将领的私人武装，这虽然可













19-21.这是PSP上由NAMCO制作的《中原之霸者——三国将星录》中的单挑画面。这款游戏是FC上《中原之霸者》的同名强化重制版

22-24.我是想说，半身像不是《三国志12》首创哦，这里也有女将哦，赵云也可以更有型哦

以短期内团结将领，但长期发展，则弊端很多，例如屯田制就很难正常发展，军吏和地方大员的关系户都利用这个资源做买卖，促进不了军队补给，反过来还破坏地方经济。限于篇幅蜀国就不细谈了。

前面说了这么多，涉及到游戏，这么多年，我也始终没有想到，游戏的军事体系该怎么做才更符合史实，但身处游戏行业十余年，唯一的经验是，游戏不能一味做加法！这样只有毁掉游戏。所以，如何征兵、士兵作为独立的国家资源战前调配（如6、9、11、12代）还是平时就分配给武将（如7、8、10代），这只能根据游戏的整个设计，做一取舍。要在游戏中体现魏蜀吴的兵制差异，那是不现实的。此外，兵种的分配上，我倾向于《三国志Ⅲ》的做法，即士兵本无兵种之分，而取决于它装备了什么兵器。而兵马器械舟船的装备则作为战略资源来进行生产。这样，一旦占领敌城，获取敌人的军马、弓弩、战舰等战略物资，其成就感是不可比拟的。整体而言，兵种的设定，在“三国志”系列中，是日趋衰落的。此外我也并不赞成兵种与武将的技能（弓、骑、枪）挂钩。而像12代的关羽只能是骑兵、张飞必须是枪兵的设计，我真的有点欲哭无泪了，这完全是出于网络对战的方便考量了，使我想到20年前的《霸王的大陆》的设计，但此设计又没有彼设计的有用和有趣。人家《霸王的大陆》将领“水、陆、山”兵种的区别是为了体现野战时如何利用“地利”的原则，攻城战时可不存在什么骑兵就只能傻呆呆站城门口上不了城墙的情况。

兵源一定要与人口挂钩，这样才能玩出三国的感觉。获得一座人口充足的城市的价值与意义，才能让玩家感受到自己是在玩一个“三国”游戏，而不是别的游戏。在这一点上，我还是推崇6代与9代的做法。有钱就能无限招兵，这是个很傻的游戏逻辑。兵源不仅要与人口挂钩，还必须与经济

有直接的挂钩。11、12代的无限增兵，虽然表面上增强了游戏难度，但丧失了历史代入感。而且12代没有了征兵和募兵之说，改为每月城市自动填补兵源，虽然我认为不是一个致命问题，但也多少缺少了一点点“三国”的味道。三国中多少名将是因天下大乱、因招募义兵而走上历史舞台的？

光荣三国系列的单挑，五代之前，其实都没有什么真正的可玩性（流着泪想想《霸王的大陆》中的单挑吧！），惟求其精神的刻画。看到赵云阵前说上那么一句话，“吾乃常山赵子龙！”已经很让人心头发热了。这么说来，6、7两代的单挑，也算“好看”。8、9两代的单挑，连好看也没有了，武将对砍宛如铁匠打铁。11代单挑可谓惊艳！但是到了12代，为了能适应平板电脑的运算能力，改为播放预先录制好的动画，这让我想起十几年前智冠公司出的《三国演义2》里的单挑，也是这么播放动画来的！而且武将不骑马，飞檐走壁，真厉害。但就是播动画，《三国志12》的单挑画面仍然看着不爽。想想PSP上独占游戏NAMCO的《中原之霸者——三国将星录》里的单挑吧，对马一冲算是一合，看着也刺激！此外，就算为了对战，也非要“天”“地”“人”这么猜牌吗？NAMCO系列“三国”中的单挑，就没有竞技性存在吗？

不过，《三国志12》的单挑并非毫无优点。失败一方会造成队伍的士气下降甚至溃散，也就是说，单挑还是有着空前的战术意义，这也就够了吧。还是我反复说的，游戏里的任何设计，只要“有用”，就不太坏。

对12代的即时制战斗，我没有特别不好的看法。但因为不太玩“信长的野望”，所以也比较不出它的优劣。单机玩的时候不是可以随时按暂停的吗？那就OK了呀，它还是可以当成战棋游戏那么仔细地考量。不过需要特别指出的是，虽然6、9两代都貌似是即时战斗，但实际上，还是走格子，每一秒前进一个行动格，只不过是电脑来让它走，看起来好像是即时的了。12代才是真正的即时战斗。是不是战斗非要像9代和11代那样在全国的大沙盘上进行？又或者说，大地图需要有10代的诚意，可以看着队伍在山山水水间行进？我觉得倒未必，只要游戏好玩就行。但问题是，由于兵种的彻底固定，计谋又彻底变成了攒能量发“战法”大招，使我对《三国志12》的战斗系统，持一定的保留态度。但它的优点也需要肯定，即战斗不再是随随便便就可以发动的了。发动战争不仅对外交有很严重的影响，而且一旦战败，就存在着官渡之战或者赤壁之战那样的重大损失，很可能遭遇主力部队消耗殆尽、骨干大将被敌方斩首的惨境。像早前的几代里，想打就打一下，打不过就全身而退的情形，再也不存在了。

我先问个问题。大家有没有想过，为什么7代开始，7、8、10三代，光荣三国大胆变化成“个人武将扮演”？是单纯地照搬《太阁立志传》嘛？我想不尽然，这改变的初衷或许也是对“内政是干什么用的”的一种反思。其实，作为历史策略游戏，内政的目的很明确，就是为战争做后勤积累。但作为游戏，如何让内政变得更有趣一些或者更有“意义”一些、而不仅仅是一套枯燥的公式计算法呢？

我又要提到NAMCO《霸王的大陆》，它的解决方式是提供几套不同的开发动画，以降低“开发”行为的枯燥性、并在内政中增添了“寻找”指令以增加开发行为的不确定性。那么光荣三国呢？它从4代开始，在内政方面进行了不懈的变革。委任开发官员、委任开发资金，并且随时能通过小画面倾听开发者的“吐槽”，实在是即方便又有趣！5、6两代虽然内政构架有别，但都增加了“体力值”，以平衡高能力武将和低能力武将的使用频率。换句话说你刘备初期就不能老用关羽做内政，累残了突然发生战事体力太低都没法出战。而且6代守城方的陷阱设置，要在内政中完成，大大提升了内政的乐趣和代入感。7、8代走向了内政设计的变革的极限，使战争以外的时间，变得有趣。虽然这种“有趣感”的时效有限，同时也降低了策略游戏那种的运筹帷幄的感受。所以我前面也提到，游戏有时只能做减法。9代的内政，我认为是个大退步。机械化的一城一城地点击鼠标，除了“快点发展吧，趁着敌人还没来袭击”这样的一点点乐趣外，基本就只有枯燥可言。11代的内政，我说不上好与坏，城外建设确实让玩家“有事可做”，但似乎在什么位置建什么机构，其战略意义也不是很重大，远没有席德·梅尔的《文明》系列那么讲究。

至于12代的内政……怎么说呢，简则简尔，却丧失了乐趣——没有了人口、没有了开发度、没有防灾设施和城防值，内政就成了简单的生产车间。你盖个巧克力生产线，它





25.智冠的《三国演义3》的大地图，怎么样，十几年前的游戏，至少地图还看得过去吧？
26.内政开发者吐槽，是4代一个有趣的设定

就一坨一坨给你造巧克力，你搭个罐头生产线，它就一听一听给你造罐头。有钱了，就把生产线换成美国或者德国的，升级一下，剩余的时间，你多半还是站在车间里看着流水线上的罐头发呆。为了让内政变得有趣一点，还生夹进来一个“老百姓请愿”系统，结果这个系统就是白给自己武将加点数用的！等于要提升武将的能力，不用辛苦做内政和打仗了，反正你老让一个笨蛋给老百姓办点鸡零狗碎的差事，假以时日他就能变成了一流名将了。

本作的外交体系，还是不错的，回归了4代以前的系统，允许进行2到4次的讨价还价。这才像外交嘛。界面也很舒服。讨钱、讨粮、结盟、买卖、交换俘虏，一个界面全搞定。而且，外交的战略作用也很显著。不过，和你开战过、“心证”过低的君主，根本鸟你都不鸟，使者来了？不见！

本代新开发出一个“秘策”系统。它是需要你在内政时花钱、用人、花时间来完成的。它分为“内政”秘策和“战场”秘策两种（游戏中叫“战略秘策”和“战斗秘策”）。而且有些高阶秘策是需要有特定特技的人才才能开发的！这秘策到底算是个什么系统呢？它有点像是该系列前代作品中的“内政计谋”和“战前策略”的结合体。其实要我说，这个系统不过是为了让内政挣到的钱有个花销的去处，并且适当增加一点“战争发动时机”的谋划性。无非是先“求财”“占粮”积蓄实力，然后发个“绝道”让敌人临近城市无法救援，这时再出击灭敌。在战斗中还可使用“伏兵”“禁归”等策。问题的关键在于，这个秘策体系，是发动就必然成功的，有点像KOF里的大招。只要你大招输入成功打着对手了，后面无论多眼花缭乱过瘾，都是电脑自动在那里打，玩家只有过眼瘾的份。要记住，在策略游戏中，少了一分“不确定性”，就少了一分“趣味性”。



27-31.城中只有标明空地的地方，才可以进行建设，如果说“建什么”还有那么一点讲究，“建在哪儿”就毫无技巧可言了，随便建在哪儿都行









人设评论篇

在《三国志12》中，人物形象设定由原来的大头像变成了半身像，这算是了不起的变革，虽然从结果上来看似乎并没有完全达到目的。

最初组织这篇专题时，人设评价这部分的大致构思是票选制，多人参与评选，所有人给出“满意的10个人物”“不满意的10个人物”的名单。其中极端满意（不满意）一个（5分），非常满意（不满意）三个（3分），比较满意（不满意）六个（1分），然后采用计算总分然后给出总体排名的方式。但实际操作起来，发现这个方案并不合适。虽然大家对这次人像重绘的综合看法相近，但具体到个体武将头上，分歧依旧明显，如果按上述方案排名，则入选人选过于分散，总排名无实际意义，那么还是自说自话吧，依次看看几位评选者个人的意见，他们有些是长篇大论还解释理由，有些是言简意赅却只说结论，有些人的看法和思路，还真是有些与众不同呢。文章的最后一块儿内容是辰烽老爷的研究——三国人物形象进化史，你将看到一些有趣的东西。

七嘴八舌：人物形象设定评价

赤军

总体来说，这一代的人像（不再是头像了）画得很漂亮，要说哪一部分最让我满意，当然一是姑娘，二是通关后的奖励人物。姑娘就不用多说了，一个赛一个的妩媚，胸大腰细穿得还少，相比起来前几代大出风头的貂蝉、大小乔、甄姬都只能屈居二线，还不如袁绍和刘表的老婆……嗯，其实我最喜欢的还是徐氏（孙翊妻），因为难得她不卖胸，穿得还素……

比较搞的是王异（赵昂妻），上一代还显得温文尔雅，这代变成……我靠这是黑社会大小姐咩？你是梁山泊穿越来的孙二娘吧……

通关后奖励的人物，比如什么霍去病、乐毅、吴起，画得都非常漂亮，其中我最喜欢的是孙膑——虽然他老兄应该是受了膑刑而不是受了黥刑，照理说脸上不应该有刺青……难道说是胎记？！

三国时代的著名人物，也是游戏中的重要角色，不用多

说了，基本上外形、打扮都已经固定化，什么曹操、赵云、关羽、周瑜之类，也就越画越帅，越画越猛而已，绝大多数都不会让玩家失望。这代最让人爱不释手的，是很多二三线人物也画出彩来了，其中我最喜欢的是甘兴霸，虽然使的武器有点儿诡异——镰刀？你是刚下地割了稻子回来么？还有，这代的廖元俭是历代最帅气的，瞧着就不象“蜀中无大将”他才顶上做先锋的凑数货。

三国后期的很多著名人物，前几代的绘制大多是搪塞，这代也颇有可圈可点之处，因为不再是头像或胸像，而是半身像，所以很多人物都能够表现出独特的动态来，当然最佳动态是要能够体现人物独有的特色，让人一看就能大致猜到是谁。虽然有一定难度，但确实对于某些人物这方面的设计是成功的。比如说守城名将郝伯道，再比如用下棋来稳定军心的费文伟、一看就病得快死了的刘琦、把坐骑和生路都让给老爹的曹昂，还有那被诸葛亮骂得心肌梗塞的王朗……

当然啦，有动作靠谱的就也有动作不靠谱的，比如“白日放歌须纵酒，青春做伴好还乡”的李正方、东瀛忍者出身会放手里剑的丁承渊……还有些人物的造型或者装扮也比较诡异，比如金牛座黄金圣斗士文聘、川中剑侠赵累之类。

还有一个问题，这代把很多底层角色，合该大众脸歹命的家伙都画得不错，比如一票黄金贼，可偏偏很多大家知道名字的二三线角色却画得过于猥琐了。猥琐的角色当然可以有，比如说关公门前抡流星锤的卞喜，比如说蜀中第一大废物刘璋，可是李通不该那么象狗头人吧？堂堂卫大监军也不应该这么穿得象个打酱油的小卒吧？最要命是你确定画的是程仲德，而不是老年奸诈版的司马懿？其他如诸葛恪、杨仪、董昭就一个赛一个的猥琐，丑脸和卞喜有一拼的，还有一个演义里好歹降了刘算是正面人物的巩志。









32.徐氏
33.孙膑
34.甘宁
35.廖化

最后，咱们再来看看“诸葛子瑜之驴”，这家伙不但脸象驴，上肢还象猩猩，和刘备有一拼——人体比例完全不对嘛，这种错误可不应该犯啊！

真髓

对《三国志12》人设的感觉还是比较满意的，虽然孟获等南蛮系武将服装神马的完全不对，宛如食人生番，但每个人的动作表情都很生动。最满意的武将画像么，当然是祝融……其他的也没什么了。

阿飞

极端满意是徐氏。被这位怀抱利剑的江东著名寡妇不断的“伏兵”杀得汗流浃背，冷面！杀手！

比较满意有如下几位——夏侯氏，夏侯一族的良家女，张飞抢来的老婆，大小张后的老妈，手持野山花的小萝莉，真个俊俏。朱据，长得酷似武打明星吴京，难道模子是他？刘备，怪蜀黍级别的不良眼神，充分显示出大耳贼胸怀萝莉的雄伟理想。

极端不满意是吕布，这个吕布实在太丑陋了，动作也很莫名。比较不满的有夏侯恩，这回形象倒是挺帅的，不过他献青釭剑的样子……配合起来看，有点搞笑。张春华，司马懿的原配，西晋宣穆皇后。这是个心狠手辣，为了老公的安全不惜杀人的母老虎，她……她居然也这么漂亮。周瑜，手抚银笛，没见过这么装X的家伙。

生铁

满意的10个人物形象：诸葛诞、严纲、郝萌、阚泽、刘璋、刘禅、凌操、周仓、徐晃、马良。其实这些个选的有些勉强，因为不满意的毕竟是少数，这代的人物造型，基本都还满意，和前几代相比，显得诚意多多。

不满意的10个人物形象：魏延、程昱、郭嘉、陆逊、袁术、曹仁、程普、诸葛亮、庞德、周瑜。最不满意的，其实都是名将啦。有点吹毛求疵，但总体而言，“有型”并不代表“有神”。

极端喜欢阚泽，蓑衣渡江、胆识过人的阚德润！谁说刚勇正派的人物就不能有奸诈的神情！有古风。极端不喜欢程昱，程仲德在我心目里明明是身长八尺三寸、美须髯的形象。他是年纪比较长，是有比较狠的一面，但他不应该是这样一个干瘦老头的形象。谁说人狠就一定得瘦小？

非常满意郝萌，在他和严纲之间犹豫了一下，觉得他的造型更有古风。非常不满意魏延。，如果魏延选择这样失魂落魄的造型，那么为什么关羽不选择他走麦城的造型？

比较满意凌操，没见过比这代“三国志”中更传神的凌操形象了。比较不满意的是赵云。像赵云这样令人期待度高的人物，看起来身体姿态却怪怪的，也没什么生气。我认为“三国志”系列中的人物肖像，最写实最传神的当推5代，7代主要角色的画师则功力深厚，人物形象飘逸，颠覆了很多传统的角色印象，只是看着游戏结束动画中的人物半身肖像，已令我感动。9代之后的肖像，虽然画法更好，但没有这样的感觉了。此外，4代的肖像也是很好的，精致。关键是人物要有神、有个性！不是说你用油画的方式画一个人

物，就一定比铅笔画的人物传神了。

蓝星

先说说女将，总体来说知名度较高的表现都一般，比如貂蝉、孙尚香等人，大小乔则显得风尘味道略重，反倒是原本不太出名的，看起来都不错，至少很养眼，比如卞氏、蔡氏等等，卞氏出身寒微，能被曹操看上必是有些姿色（就历史记载也确实如此），可蔡氏和刘表的婚姻则完全是刘表拉拢荆州本地豪强的手段，蔡氏本身的容貌未必怎样。

其实古人长成啥样我们现在并不知道，所谓像与不像，则多半是和自己心目中的形象对比，但容貌或许有出入，由人物本身的出身、教养等因素决定的综合风范却是一个很容易界定的标准。以这些女人来论，大家闺秀和小家碧玉在气质上面是绝对不同的，从这一点上讲，我觉得甄氏画的不错，王元姬、张氏好歹都是当了皇后的人，气质方面差距太大。徐氏也不错，这么说倒不是因为别人露得多她捂得严实且衣着素，而是因为打扮和表情正契合她的身份和故事。

所以女将方面，我比较满意的是甄氏和徐氏。比较不满意的是刘氏和大乔。

由于是初次画这么多人物半身像，光荣的美工们暴露出不少的问题，很多人物的气质和风骨不对路并同演义和正史的记录相左，比如程昱，身高八尺的大汉变成了猥琐的小老头，当初光荣官网上每日一武将的时候，我一看这形象，不假思索地说李儒（当然了，李儒更猥琐）。陆逊也完全不对路，陆逊该是个非常安静沉稳内敛之人，现下画的，嘴里要是叼个草棍儿，就成李逍遥了。

袁术的人设，是我比较满意的一个，也是比较不满意的一个，满意在于确实画出了袁术奸邪的一面，看起来就是个野心家。不满意在于这身皇帝装束，三国是乱世，这些人物中有皇帝身份的不是一个两个，偏偏给这个最不正路子的皇帝来身儿皇帝装，而且所有剧本中均是如此，我想十八路诸侯讨董卓时，其他十七位看他这打扮，直接改讨袁术了。

本代很多武将画的都很威猛，但徐晃未免有些大众脸，斧子也太小家子气，张郃也是如此。比较不能忍的是魏延，也太落魄了吧？李严也不知所云，张任却很有些感觉，高顺像个老农民，程普就一站岗的老兵。

要说极端满意或者极端不满意的，还真没有。重要人物画得基本中规中矩，次要人数有些倒是画出一些特点，但距极端满意也还差得远呢。




36.朱据
37.夏侯恩
38.阚泽
39.郝萌
40.陆逊
41.程普






辰烽：三国人物形象进化史

对于本代三国志，要说能讲的很多，不过既然特邀了诸多大佬捧场，本人也就没有必要再喧宾夺主了。捡一些花絮聊聊，以作锦上添花的功效。

其实《三国志12》在人物造型的设定上应该说变化并不大，基本秉承了光荣“三国志”多年来的一贯画风，只不过从以往的标准像变成了摆Pose的艺术照。我一直是比较喜欢光荣三国志的人物造型的，根本原因就在于它基本符合我认为的三国人物的传统造型。当然这个传统造型的定义是非常复杂的，所以只能加上我认为这个定语了。

如果要考究三国人物的传统造型，那可谓历史久远又与时俱进。三国人物的形象首先是文字形象，比如吕布，《三国演义》中文字描写的形象是什么呢：“见丁原背后一人，生得器宇轩昂，威风凛凛，手执方天画戟，怒目而视。”“两阵对圆，只见吕布顶束发金冠，披百花战袍，擐唐猊铠甲，系狮蛮宝带，纵马挺戟，随丁建阳出到阵前。”这就是吕布出场的造型。世人皆知的是，这样的造型肯定不是东汉末年的真实历史形态，基本上是明代装束了，所以说往往有人出来指责什么这个武器不是东汉时期的，那个铠甲

当时没有，就是一件很无聊的事情，按照这些人的观点，三国演义就不要看了，什么青龙偃月刀，方天画戟全去见鬼吧。这个话题有些远了，我们回来继续说人物造型吧。从文字描述，到画面的呈现，不同人的脑海中会有不同的形象，更何况并不是每一个读者都能明白什么叫“唐猊铠甲”“狮蛮宝带”，所以搞出一个基本公认的形象出来这是一个飞跃，而最早完成这种飞跃时间却很早，甚至在《三国演义》成书之前就已经有了很多的三国人物的画像，这种情况的发生要首推年画的巨大贡献（以下省略年画历史介绍1000字……）。最重要的还要等到明代绣像版三国演义大量刊印开始。现在我们常见的绣像版三国演义，基本上都是题为《绣像全图三国演义》，最初刊行于康熙年间的毛本（毛纶、毛宗岗父子），甚至卷首还有金圣叹序及读三国志法凡例，共一百二十回。所谓绣像，最早起源于南北朝与唐朝时期的佛像画，当时均以丝绒绣出，最出名的是敦煌石室中的大量佛绣像（不过都被英国人斯坦因盗走了，您要去国外才能看到）。后来发展到了明朝，为因应小说与戏剧情节的需求，开始加入一般人物，也有了以线条勾勒的木刻版画，故“绣像”亦有“绣梓”之称，最有名的就是上文说的《绣像三国志通俗演义》。这些“绣像”的人物造型可以说是第一次将三国人物具体形象化。

这种绣像的造型基本统治了人们300多年的时间，再一次飞跃则要等到上世纪50年代，上海人民美术出版社推出了三国演义连环画为止。上海人民美术出版社当时组织了强大的作者阵容，规划从《桃园结义》至《三国归晋》分六十册来叙述《三国演义》故事的全貌。由于这套工程巨大的书中人物众多，性格形象迥异，加之绘画作者也有几十人之多，所以出版社组织了一批经验丰富的老绘画作者，对故事中人物进行了细致的研究，在人物的身份、服饰、形象上进行了统一，在综合了以往绣像和年画三国人物的基础上，制作了100多个人物的造型，而《三国演义》连环画正是以此为蓝本制作完成的。这次创作出的经典造型获得了最普遍的共识和认可，以至于后来的很多三国影视中的人物造型也是以此为基本的标准，这些形象直到今天仍然强烈地影响着我们。

最后不得不说的就是光荣三国志版的造型（需要注意的是这里特别强调的是光荣三国志版，因为同为光荣的还有无双版，因为是三国志12的专题，不是三国人物造型专题，所以遵编辑大人之命无双版的问题暂时不在这里讨论了）。光荣三国志版三国人物形象可以说是在连环画的基础上融入了日本漫画的部分元素，但是他在现代和传统的结合上把控地非常好，完美注释了与时俱进的含义。光荣版（这次包含无双）三国人物形象，基本上影响了目前中国整个游戏行业在三国题材游戏制作上的美工设计，更有甚者那就是直接套用。当然还有些有追求没思想地，在无双造型地基础上进一步夸张，结果就只能是画虎不成反类犬了。

当然上面的只是我自己的一点感受而已，下面我们选取了三国一些中主要人物（魏蜀吴及群雄系统各选数人）的造型，分为绣像版、连环画版、《三国志X》版、《三国志11》证件照版以及《三国志12》艺术照版供大家自己比对品鉴。



汉献帝：绣像版汉献帝其实最大的作用是表现出《三国演义》刻本的制作年代，活脱脱一个大明皇帝的形象。在光荣的“三国志”11和12代中，汉献帝并没有作为武将出现，其形象作为过场动画出现，和连环画一样，基本上突出的是个儿皇帝的少年形象。

司马懿：我将绣像版的司马懿命名为“司马剑侠图”；从连环画版到光荣版，其形象的重点都在于更多突出老谋深算的奸诈文臣形象，不过仔细想想，司马懿平辽东、灭孟达，常年征战关西，绣像版中表现的这种英武之气其实也是值得借鉴的。













曹操：曹操形象的进化非常明显，从绣像版的戏剧形象过渡到光荣版的“织田信长”。只是这种更偏向武将化的风格和真实的出入还是比较大的。

曹丕：绣像版的曹丕，我第一次看见时还以为是周瑜呢。连环画版的形象倒是和光荣版的曹操有些接近了。而光荣版的曹丕真是和他父亲是一个模子里刻出来的。














典韦：典韦的形象完全是一脉相承，从绣像版到光荣版面部特征基本没有什么变化。绣像版的典韦形象如果当年申请了专利，《植物大战僵尸》里的巨人僵尸是不是应该算侵权了。

貂蝉：从古典美女到现代“空姐”，貂蝉是衣服越穿越少，越露越多。不过现在这个形象要是回到汉代倒是颇为实用，大概不用连环计，吕布也早就把董卓干掉了。







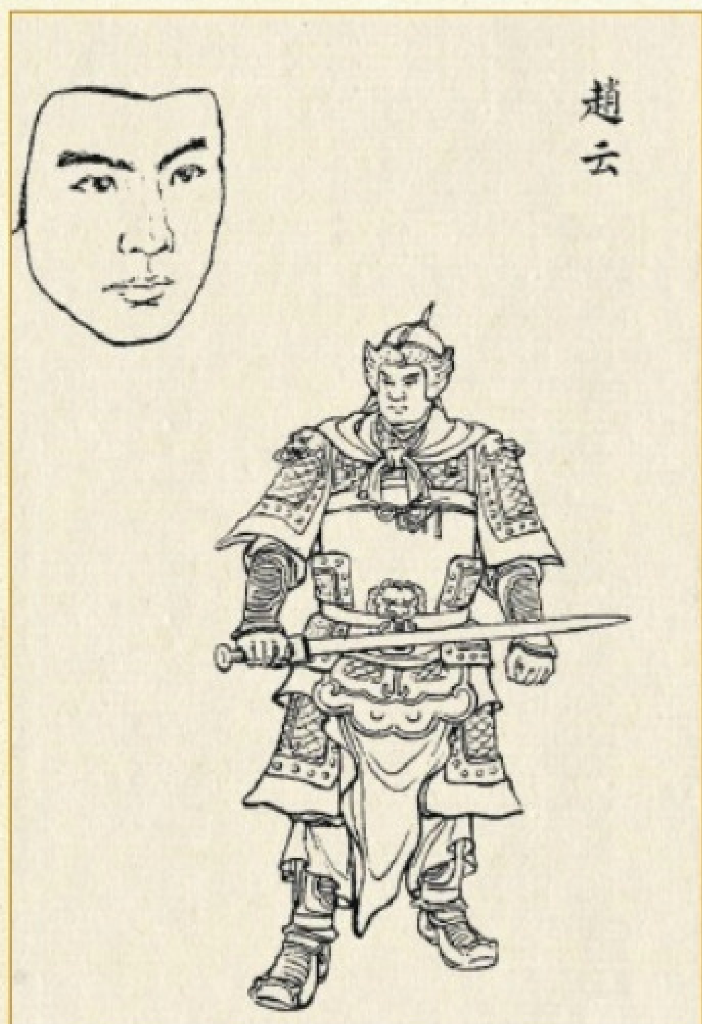






刘备：刘备的几个形象，可以说各有千秋。不过我更接受光荣版的形象，“精明”内敛，“仁德”外露，更加符合《三国演义》里的皇叔形象。

诸葛亮：鲁迅说：“状诸葛之多智而近妖”。我们看到在诸葛亮的形象进化史上，这句话也是很贴切的。光荣版的诸葛亮（特别是他的羽毛扇），越来越向妖道靠拢了。











赵云：绣像版的赵云猛一看还以为是岳飞，连环画版的赵云又显得不够能打。光荣版的赵云威武又潇洒，只是智勇双全的“智”没有很好地表现出来。作为我心中《三国演义》里的NO.1人物，也许永远不会有十全十美的人物画像。

董卓：光荣版的董卓是受连环画版影响最深的形象了。除了略微美化了一下，连衣冠服饰基本上都没有做更多的修改变化。














孙权：孙权的几个形象变化非常之大。光荣版的孙权更像一个曹操，满脸深邃的王霸之气。单以《三国演义》小说里的形象而论，还是连环画的造型更贴切一些。

周瑜：“遥想公瑾当年，小乔初嫁了。雄姿英发，羽扇纶巾。”作为一个这样的形象，我感觉绣像版和连环画版还是相对不错的。而光荣版的周瑜更像一个奶油小生的武将，却没有潇洒倜傥又足智多谋的风度。







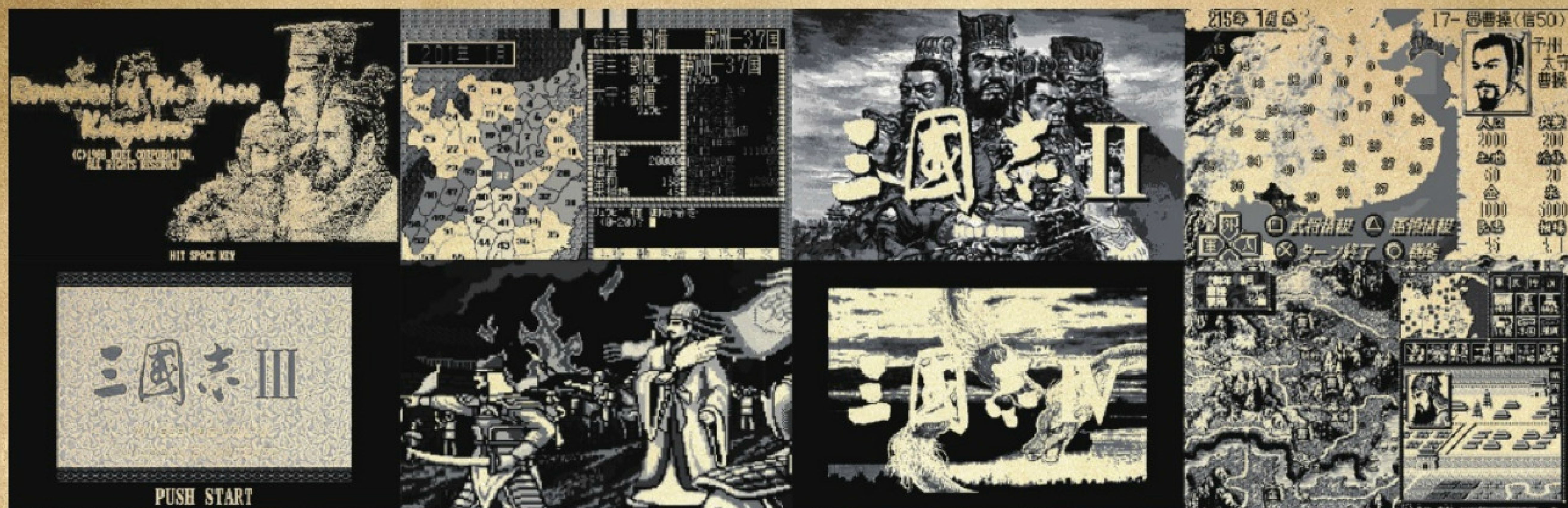







徐盛：吴国系之所以选了并非最具代表的徐盛，是因为其形象进化基本是个野蛮的进化史。绣像是官服造型，连环画是甲胄造型，11代面部更加刚毅。在12代绝大多数人物形象无变化的情况下，徐盛竟重新设计了形象。再发展下去他估计要变成蛮族武将了。

吕布：“吕布顶束发金冠，披百花战袍，擐唐猊铠甲，系狮蛮宝带，纵马挺戟。”有了如此翔实的文字描写作为形象创作的依托，无论哪个版本都不会相差太大，区别也就是面部表情上越发狰狞了而已。



志國三

三国背景谈

PUSH START

Romance of The Three Kingdoms

大凡喜爱“三国”之人，多是先从评书、小说开始了解三国，然后才慢慢由浅入深，看看《三国志》这样的史书。如今的多媒体时代，影视作品和电子游戏，也成了玩家们了解相应知识的渠道。只是影视作品也好，电子游戏也罢，大多因自身需要做了大量的改编。如今我们玩“三国志”游戏，也必得明白游戏就是游戏，要了解相关历史，还得另下功夫。

下面的“三国知识杂谈部分”，首先是阿飞先生给大家介绍一下，如果想看些和“三国”有关的史料书籍，看什么会好一些。接下来是赤军大人把“三国”时期的官位爵位制度和兵制，对比着“三国志”游戏，给大家讲评一下。最后是名记冰河，他讲述的是三国时代门阀世家的故事。

三国相关史料

《三国志》：天才良史陈寿同学的毕生杰作，一部记载魏、蜀、吴三国鼎立时期的纪传体断代史，展现出中华民族的集体智慧。明初罗贯中一本《三国演义》，使得我华夏形成独具特色的“三国文化”。追本溯源，本书才是滥觞沱沱河啊！一句话，我粉他！

《后汉书》：记载东汉历史的史书，无需多言，第二重要的三国史料。很多重量级人物像董卓、吕布、袁绍、袁术、刘表、刘焉、公孙瓒、陶谦、孔融、荀彧、皇甫嵩、朱儁等，都有列传记载。小时候乱翻书，一直奇怪为啥没有大奸臣曹操的纪传，长大之后才知道，原来《三国志》比《后汉书》写得还早一百多年，陈寿那是范晔的祖宗辈啊！

《晋书》：本书作者阵容庞大，其中包括房玄龄、褚遂良、许敬宗等大唐名相，还有李淳风这种编写过《推背图》的八卦牛人（所以里面出现一些神怪故事是完全可以理解的）。李淳风在《五行志》里写道：姜维投靠蜀国，曹魏那边就让他妈写信招他回来，并且附送当归一本。姜维知道老妈身不由己，回信说：“良田百顷，不计一亩，但见远志，无有当归。”后来金庸在《倚天屠龙记》里，让胡青牛开给张无忌一张“当归、远志、生地、独活、防风”的救命药方，或许就是从这里借鉴过去的。

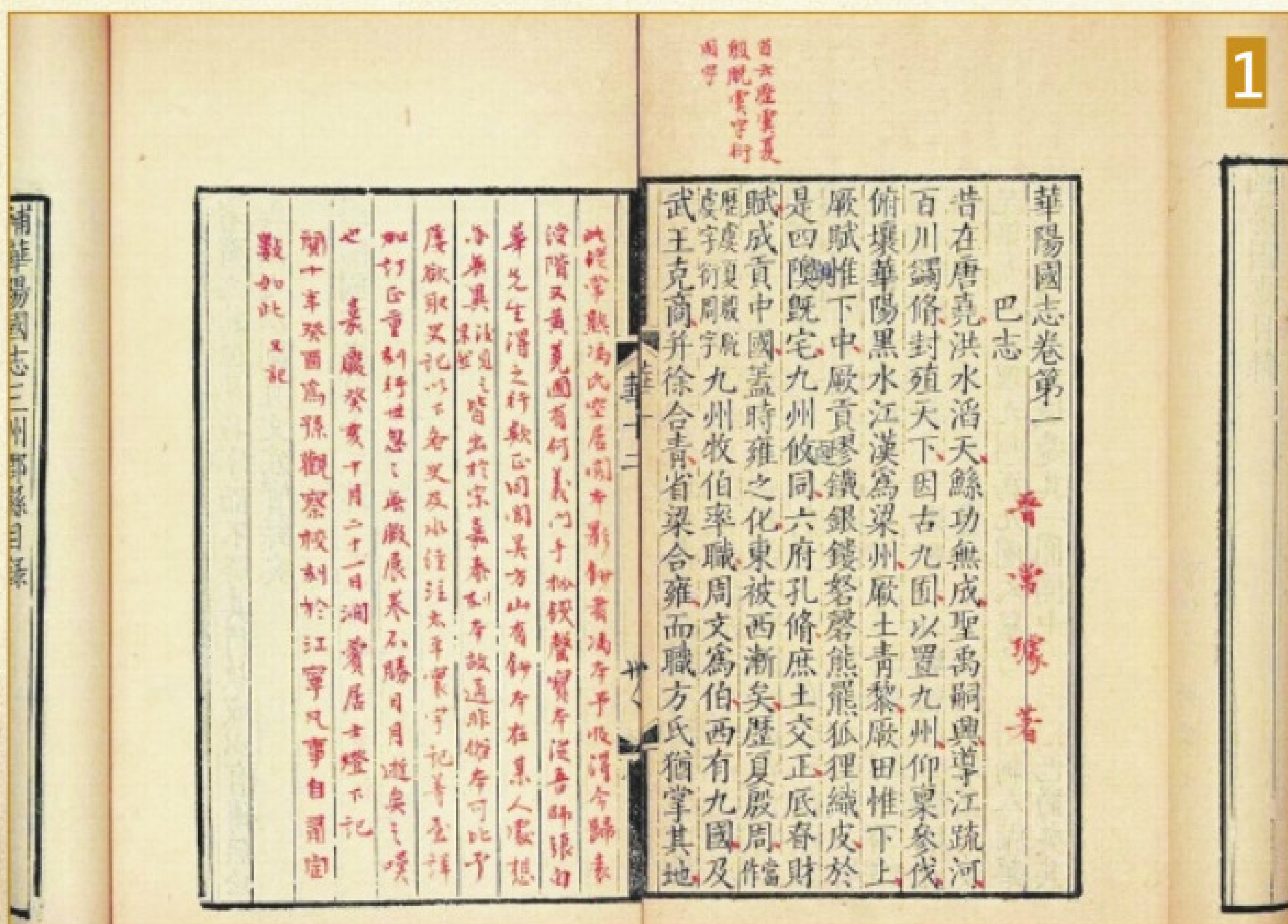
《华阳国志》：东晋常璩著，是一部专门记述古代中国西南地区地方历史、地理、政治、人物、民族、经济等的地方志，可说是方志类的鼻祖。全书十二卷，五至九卷以编年体的形式记述了西汉末年到东晋初年割据巴蜀的公孙述、刘焉刘璋父子、刘备刘禅父子和李氏成汉四个割据政权以及西晋统一时期的历史，其东汉末的部分，比如刘二牧志、刘先主志、刘后主志等，是对三国史料重要的补充。裴松之的《三国志注》、范晔的《后汉书》、司马光的《资治通鉴》，都大量取材于《华阳国志》。

《资治通鉴》：司马光主编，本书关于汉末三国的部分，比较推荐柏杨所著白话版，不仅易读，而且校正了许多历史地理等各种错讹。当然，作为一名个性史学家，柏杨先生的观点很自我，极大丰富或歪曲了司马光的想法，此类“代笔”有待商榷。相信你，有着雪亮眼睛的读者们。

《英雄记》：本书为建安七子之一的王粲所著。主要是写汉末一些当时英雄的野史佳谈，类似现在的明星轶事，算是我国历史上第一部专门记载“英雄”的传记。文中诸多段子都极见性格，为《三国演义》添加了不少素材。但也颇有偏见攻击之处。比如第一个段子就说，曹操给刘备私信，说我要干丫袁绍的，刘备当即就截屏转发给袁绍了，曹操“自咋其舌流血，以失言戒后世”。这明显是当时骑墙看袁曹笑话的荆州公之笔法了。本书篇幅不长，可以网络下载，算是读《三国演义》、玩“三国志”游戏的一个有益补充。

《全三国文》：本书由清代著名考据学家严可均编辑整理而成，和《英雄记》明显野史笔法不同，这是本史料汇辑。举凡历史、文学、宗教、语言等各种类型，应有尽有，资料翔实。当然趣味性上差了一些，休闲玩家不建议阅读。

《魏略》：一本伪失传的三国类禁书。作者是曹魏的


華陽國志卷第一
巴志
晉常璩著
昔在唐堯洪水滔天鯀功無成聖禹嗣興導江疏河
百川蠲脩封殖天下因古九囿以置九州仰稟參伐
俯壤華陽黑水江漢爲梁州厥土青黎厥田惟下上
厥賦惟下中厥貢璆鐵銀鏤砮磬熊羆狐狸織皮於
是四隩既宅九州攸同六府孔脩庶土交正底愼財
賦成貢中國蓋時雍之化東被西漸矣歷夏殷周
歷虞夏殷 虞字衍周字 九州牧伯率職周文爲伯西有九國及
武王克商并徐合青省梁合雍而職方氏猶掌其地



1.《华阳国志》书影
2.柏杨的白话版《资治通鉴》封面

死忠粉、魏郎中鱼豢，因为他曾是大魏的公职人员，了解内幕比较多，因此这本自娱自乐的著作被史家认为是很重要的典籍补充。很可惜，本书的“禁书”性质注定亡佚的下场，好在裴松之注《三国志》，引用之书以《魏略》为最多，通过像蜀后主刘禅小时候被人口贩子出卖的这种八卦，我们尚能一窥其风貌。

三国官制

历朝历代官职都很多，而且越往后面越多，就以东汉末年的官职来算（同一个名称的算一种，比如各郡太守、各州州牧等等），游戏里所有人物一人摊一种可能摊不全，两人摊一种说不定还有富余。当然，游戏里不可能把那么多官职全都设出来，咱们也不可能都说全，只说个大概吧。

官职可以按几种方法来分类，比如说按文武来分。再比如按职权范围来分，就包括宰辅、中央官、地方官三类；按职权大小来分，就包括官高权小、官低权大、官权差不太多三类。还是先说东汉末年的官制吧，其实魏、蜀、吴三国的官制，基本上是沿袭了汉末官制，只是略作增删而已。

一、宰辅

理论上的宰相是三公，也就是太尉、司徒、司空，这就属于官高权小，名义上是朝官领袖，实际上不怎么管事儿，游戏里（《三国志12》）归为第九级（指官阶，后文提到这个官是多少多少级的都是如此），是很靠谱的。当时权归尚书台，所以实际上的宰相是尚书令，比如荀彧就做过尚书令，是曹操控制朝政的第一爪牙。当时官位的等级（或者更准确点儿来说是俸禄的等级）叫石禄，最高是上公，然后是比公，也就是说跟三公拿差不多的禄米和铜钱，下面是中二千石、真二千石、二千石、比二千石，再然后是千石、比千石、八百石、比八百石，以此类推。尚书令是实际上的宰相，可等级只有千石，差着三公十万八千里。

当然也有官权差不多名实相符的，那就是大司马、大将军和丞相。东汉初年，大司马属于三公之一，后来改成太尉，到了末年又独立出来，位在三公之上。大将军多由外戚担任，比如杀猪佬何进。可无论大司马还是大将军，名义上都算全国武装部队总司令，不是宰相，得要加上“录尚书事”，也就是说以高官的身份负责尚书台事务，才算真宰相。至于丞相，本来东汉是没有的，后来董卓称相国，曹操称丞相，军政大权一把抓，那都不能算宰辅了，而是国家最高领袖——皇帝都得靠边儿站。游戏里把这三职列在三公之上，公之下，合适。

三国里，曹魏是不设丞相的（曹操当过的职务，还有谁敢当呢），官儿最高的是大将军录尚书事，比如曹爽、司马家父子仨。蜀汉一开始设丞相，比如诸葛亮，诸葛亮死了没人敢接，就以尚书令为最高，比如蒋琬、费祎，至于姜维那个大将军就只管军事。东吴设丞相，比如顾雍，比如陆逊。

顺便一提，游戏里第八级最高的大都督，这官职东汉是没有的，完全是受了演义影响。当时领兵的将领只临时加某督的称号，比如赤壁之战时候的周瑜就是“前部大督”。后来曹魏设大都督，只是个表示尊贵的空头名号而已，要等晋朝以后才真正出现职权等同于大司马或大将军的大都督。

二、中央官

所谓三公九卿，九卿都是仅次于三公的中央高官，一般是真二千石或中二千石。说九卿，最初是九个，到东汉三国已经不仅九个了，而有一大堆，游戏里三级以上的文官，大多属于这一类（比如什么太常、光禄勋、廷尉、少辅等等）。其中尚书令咱们说过了，中书令、秘书监也都和尚书令相近，是新起的机构、新掌权的官职。比较搞的是大长秋和中常侍，东汉以后这俩职位基本上都由宦官担任——比如十常侍就是十位中常侍——谁该着这俩官位可有福了，有资格练《葵花宝典》了……

中央的武官，大将军以下就是车骑将军、骠骑将军、卫将军，以及前后左右将军，游戏里把骠骑放在车骑前面，把前后左右设得太低，都不合适。这代游戏里没有再设五官中郎将，一开始这个官职勉强可算九卿一级，后来曹丕当上了，就成为丞相（他老子曹操）的副手，再然后……也就不设了，所以不设也罢。

三、地方官

《三国志Ⅸ》犯过一个大错误，那就是把州刺史设得比州牧高，还好从10代就修正了。刺史最早只是地方监察官员，六百石，东汉十二个州，有十二名刺史，京城周边则称为司隶校尉部，设司隶校尉（所以也笼统称为十三州）。后来刺史的职权越来越广，终于变成了一州的民政首脑，等级虽然低，权力却比二千石的郡太守、王国相要大。东汉末年，为恐天下不乱的刘焉上奏，说边疆州郡不太平，事权必须统一，建议恢复一度实行过的州牧制度，州牧这才出现，等级算比公，军政财权一把抓，就好象不世袭的诸侯王——当然，制度上不世袭，实际上常世袭，比如刘焉传给废物儿子刘璋。最早的州牧多设在边疆州，由宗室担任，比如幽州牧刘虞、益州牧刘焉、荆州牧刘表，刘备还自领过徐州牧，被曹操表奏为豫州牧。《三国志12》州牧确实在州刺史之上了，只是二级、三级，设得太低了一点儿。

东汉最基本的行政区划是县、侯国，然后是郡、王国。一郡的首脑是太守，王国的首脑是国王，但实际管事儿的是王国相——这一代都没有设。这一代设的最低四个官职分别是别驾、功曹、主簿、治中，其共通之处是基本上不是朝廷派任的官员，而是主官自己招揽的幕僚，但也有区别，别驾、功曹、治中都是州牧或州刺史的幕僚，主簿则从中央官到地方官，各衙门幕僚都可以叫这个名字。一句话，这最低四个官职，属于编制外人员。

再说武官，武官其实无所谓中央、地方，地方常驻武官就是县尉、郡尉、某某校尉之类，游戏里都没有设。前后左右将军下面的四征、四镇、四安、四平将军都是临时派遣或表示尊贵的虚衔，要是担任这些职务的武官年纪大、资格

老，还可以加个大字，比如诸葛亮北伐后期，魏延就是征西大将军。至于游戏里设的四威将军，以及什么军师、破虏、讨逆等等，就要等而下之了，最低就是偏将军和裨将军。

只有护军是个例外，护军就象主簿一样，原本属于某部将军自己设置的幕僚官，后来虽说扶了正（朝廷正式任命），也是高低都有，就看你家长官有多大权力了。不过曹操掌权以后，把自己的护军改称中护军（或称护军将军），后来又新设中领军，就变成中央高级武官了，接近于现在军委四总部部长。比如韩浩当过曹操的中护军，法正当过刘备的护军将军，赵云当过刘禅的中护军。

3.《三国志12》中的官爵情报列表
4.在《三国志12》中封了官的话，相应的参数会增加

四、爵位

游戏里官爵不分，不合适，还好爵位设得少，影响不大。皇帝下面，最高的爵位当然是王，然后是侯，西汉初年刘邦杀白马祭告天地，定下不姓刘的不能当王，没功劳的不能当侯的规矩，东汉一开始也照办来着，可是汉末一大乱，这规矩也就没人遵守了。先是曹操当了魏公，进而加爵魏王，成为权臣篡位的先兆，于是孙权也仿效做起了吴王，刘备也仿效做起了汉中王。

总之从汉末到三国，你一看哪个外姓人当了公，就知道他离王不远了，等他当了王，就知道离篡位不远了（比如司马家）。而且当了王就得划一片土地来设王国，允许国王自己设置国内百官，所以说曹操还没有死，就有了个魏国，司马昭还没有死，就有了个晋国。

王下面是侯（公在前面说了，算是异姓称王的过渡产品），以东汉论，侯分好几级，一是同姓侯，大多给个县算侯国。低一等是异姓县侯，给的县算他的食邑而不是采邑（这个县的赋税归你领，但你不管事儿，也不用住到封国去），比如吕布是温县侯、孙权是吴县侯，诸葛亮是武乡县侯，简称温侯、吴侯、武乡侯。再低是乡侯和亭侯，给你一个乡或者一个亭当食邑，比如董卓是鄠乡侯，关羽是汉寿亭侯。最低是关内侯，多给点俸禄，没有食邑。

最后咱们再说说九品中正制。东汉当官儿主要靠举荐，也就是高官或者地方士绅的推举，没有科举考试一说，等到汉末大乱，士人们到处流窜，这一制度也就形同虚设，于是曹丕篡位前夕，陈群提出了九品中正制，也叫九品官人法：朝廷在中央设置大中正，各地设置中正，由这些人品评当地士人，来搞推举。九品的品字，原本是指人品，后来逐渐转换成了官品，也就是所谓的一品官、二品官，直到从九品官。曹魏后期开始采用官品，但还不普及，没有彻底取代石禄制，所以说10代里官职分品是不对的，还好这代没有沿袭这个错误。

三国特色兵种

这一代的兵种做得实在太少了，也就枪兵、骑兵、弓兵、冲车和投石5种，连水军都没有。当然，真实的历史上兵种区分并不严密，也没那么多讲头，不象现在海、陆、空、二炮的划分，可是作为游戏，多几种兵种，多几种生克，游戏性会更强啊。

那时候很少有单一兵种的大部队，大多要混编，而且不是说耍长枪的就不能射箭了，更不是说步兵除了长枪和弓箭就没有别的武器可使了。咱们下面这个话题可能会比较乱，既说说兵种，也说说武器，还得说说正史和野史里提到过的特殊部队。

一、骑兵

可以把当时的骑兵分为3种，也就是骑射兵、突骑兵以及骑马步兵。骑射和突骑的区别，就类似于轻骑兵和重骑兵的区别，因为骑射兵都是远远地兜抄、射箭，不常肉搏，所以装甲可以弱一点儿，突骑兵就不行（当然不代表突骑兵不能射箭）。所谓骑马步兵，就是用骑马来机动，但到了战场得下马作战，就其作战方式来说，其实更接近于步兵。不管哪一种骑兵，首先得有马才行，其次得马够多、骑术够精，才能组建起一支骑兵部队来，所以汉末三国，就属北方几个州（幽州、并州、凉州）骑兵多，也厉害，这些地方出身的将领也擅长统率骑兵。比如吕布是并州五原郡人、张辽是并州雁门郡人、马腾是靠近凉州的扶风郡人（属司隶校尉部）、公孙瓒是幽州辽西郡人。理论上出身河北（冀州）的赵云、张郃就差点儿，南方将领更差。

虎豹骑：曹操的近卫骑兵，根据《三国志》引《魏书》所载：“（曹）纯所督虎豹骑，皆天下骁锐……纯以选为督，抚循甚得人心。及卒，有司白选代，太祖（曹操）曰：‘纯之比，何可复得！吾独不中督邪？’遂不选。”也就是说虎豹骑的首任也是唯一一任的总司令是曹纯，接曹纯班的还有曹休和曹真，但都不算名实相符的总司令（大概挂个暂代的名儿）。虎豹骑的功绩，按《三国志》所载有曹纯

“督虎豹骑从围南皮”，纯、休、真这叔侄仨领虎豹骑的时候还有很多功绩，但未必能全算在虎豹骑头上，终究一支部队打天下的桥段只能小说里才会不靠谱地出现。

白马义从： 公孙瓒的亲卫骑兵，《后汉书》有记载：“（公孙）瓒常与善射之士数十人，皆乘白马，以为左右翼，自号‘白马义从’。”所谓“义从”就是自愿从军的义士，不是朝廷发文招募来的，公孙瓒本人就喜欢骑白马，被人敬称为“白马将军”，所以跟随在他身边的亲卫骑兵也一水儿的白马，瞧着就整齐，还威风。白马义从一开始也就几十名，后来逐渐扩充，网上说满编有三千人，好吧，那最初是我在小说里瞎编的，就有人当真了……三千匹白马你以为那么好弄哪！《三国志》引《英雄记》说界桥大战的时候，“（公孙）瓒步兵三万余人为方阵，骑为两翼，左右各五千余匹，白马义从为中坚，亦分为两校，左射右，右射左，旌旗铠甲、光照天地。”由此可知：一、白马义从装备精良，而且主要是骑射兵；二、公孙瓒一共就一万多骑兵，怎么可能挑出三千匹白马来？白马义从能上千就顶天了。

西凉铁骑： 好吧这个彻底是民间传说。凉州当然骑兵多，也厉害，可是正如前面所写公孙瓒的幽州兵，全军四分之一是骑兵已经很可怕了，大部分还是步兵，凉州应该也一样，当初马超手下不会一水儿的全是骑兵。《三国志》引《魏书》说，曹操征马超、韩遂，有人就劝：“关西兵强，习长矛，非精选前锋，则不可以当也。”有人就引申出了西凉的长矛骑兵。其实上面这段话：一、说的是关西而非西凉，关西就是函谷关以西，还包括了长安周边和陇上；二、没提使长矛的是骑兵还是步兵。当时骑兵还是以骑射为主，突骑不多，而突骑多使长矛、长槊、长戟之类长兵器。不过说到“铁骑”这个词儿，真正人重甲、马有铠的重装骑兵，其实要到南北朝才成主流，当时基本上人穿皮甲，马无遮护，是不能叫“铁骑”的。

二、步兵

汉末三国时候步兵的主要武器，一是弓弩，二是刀矛，花样并不多，演义里经常出现的“五百校刀手”“五百长枪手”之类称呼当时是没有的。宋代以后，乡下土兵多使弓箭，所以演义里就会出现关羽“马弓手”、张飞“步弓手”出身的说法。那么汉末哪儿的步兵最强呢？一是江北的丹阳郡，以曹操为例，当时很多人都喜欢跑丹阳招兵，因为那儿穷山恶水，“刁民”很多。还有今天浙江南部直到福建有很多山越人，也非常能打，是东吴主要的步兵来源，四川山沟里也多悍卒，是西蜀主要的步兵来源。

大戟士： 据说是袁绍的禁卫步兵，人人使戟……好吧，这也是我编的，不知道怎么一闹就流传开来了。界桥之战时，袁将麴义用扛盾牌的步兵配合强弩大败公孙瓒的骑兵，袁绍把部队都派出去追杀溃敌了，当时“不为设备，惟帐下强弩数十张、大戟士百余人自随”。这里的大戟士是指扛大戟的近卫士官，不是一支名叫“大戟士”的亲卫部队。

藤甲兵： 这倒霉货出自演义，史书上是没有的。不过西南的深山老林里有很多藤条，又粗又硬，加工后做成铠甲，刀枪难伤，这倒确实是事实——台湾高山族某些部族就习惯穿藤甲，现在还能见着实物。比起皮甲、铁铠来，藤甲防护力不差，而且又轻便，倒确实挺好使的，当然啦，那东西怕火……演义里诸葛亮就是用了火计，轻轻松松就破了藤甲兵。

青州兵： 青州兵的前身是青州黄巾，192年，曹操在青州大破黄巾军，据说招降了百万人，其中青壮从军的有30万——这当然有所夸大，真要多上几十万兵，没等上阵，曹操先得破产。这些青州兵本来就是活不下去了才造反的农民，所以曹操基本上是拿来屯田了，真能上阵打仗的数量和作用都有限，据考证这支队伍一直延续了28年，肯定是父死子继、兄终弟及，就跟后来的军户似的啦。青州兵纪律很差，估计也就征徐州的时候玩屠城派点用场，而且曹操一死，立刻哗变——“以为天下将乱，皆鸣鼓擅去”。所以说曹操得青州兵，最大效用是足食，而不是强兵。

白耳兵： 据说这是刘备的亲卫步兵，其实纯属以讹传讹。《诸葛亮集》里说：“兄嫌白帝兵非精练，（陈）到所督，则先帝帐下白毦，西方上兵也。”估计是很多人不认“毦”这个字，于是就给讹传成白耳兵或者白牦兵了。白毦就是白色的牦牛毛，估计这支部队头盔上都插着白色牦牛毛，所以起了这个名字，所谓“西方上兵”，西方是对应“白帝兵”（白帝城的守军）而言的，不要误以为都



5.《三国志12》中的曹纯、曹休，他们的参数可不怎么样，不约而同的在练兵
6.不管你对公孙瓒的人设评价如何，至少他是骑着白马的

是从川西招募来的。不过话说《三国志》引《魏略》说：“（刘）备性好结毦（指动物羽毛），时适有人以髦牛（即牦牛）尾与备者，备因手自结之。”演义里也有类似桥段，看起来刘备就好这口儿。

陷阵营：吕布麾下骁将高顺所部。《三国志》引《英雄记》说：“（高）顺为人清白有威严，不饮酒，不受馈遗。所将七百余兵，号为千人，铠甲斗具皆精练齐整，每所攻击无不破者，名为陷阵营。”可惜吕布不信任高顺，后来干脆把这支部队转交给姻亲魏续了，只是轮到打仗的时候才让高顺暂时率领一下。顺便一提，青州兵也好，白毦兵、陷阵营也罢，具体规制，史载不详，但以情理推断，不大可能是单一兵种，更不可能全是步兵。

解烦兵：孙权在夷陵大战前临时动员起来的一支部队。根据《三国志》记载：“刘备下白帝，（孙）权以见兵少，使（胡）综料诸县，得兵千人，立解烦两部，（徐）详领左部、（胡）综领右部督。”后来陈武的儿子陈修也当过解烦督，韩当还曾经率领解烦兵去讨伐过丹扬（丹阳）的贼人，不过那时候解烦兵已经扩充到一万人了。当时三国都各有一些单独编列的部队，或者以主要招募地取名，或者单取一个名字，比如东吴还有无难营以无难督统率，但大多没什么特色，也没什么名气。

无当飞军：这又是网络谣言。《华阳国志》说，蜀汉“移南中劲卒、青羌万余家于蜀，为五部，所当无前，号为飞军”。也就是说，召了西南夷和羌人当兵，组建一支“飞军”（估计是善于在山地行走，所以名“飞”），“所当无前”是指这支飞军很能打，没人敢扛。此外，蜀汉也有无当营，《三国志》引《汉晋春秋》曾提到：“（司马懿）乃使张郃攻无当监何平于南围，自案中道向亮。”然后网络好事者就把这两条给综合起来，造出无当飞军来了。

三、其他

汉末三国时代真要分兵种，也就马、步、水三种。水军太依赖器械了——要是没有船，水军有个屁用？当时的战船主要有走舸（轻便的小船）、蒙冲（艨冲、艋艟，一种进攻型快艇）、斗舰（较大的进攻型战舰）以及楼船（大型战舰）。11代就有所体现，可惜这代木有了。除此之外，当时还有一些重要的攻战器械，比如冲车、撞车、连弩等等。

元戎弩：《三国志》引《魏氏春秋》说，诸葛亮“损益连弩，谓之元戎，以铁为矢，矢长八寸，一弩十矢具发”，这就是所谓的元戎弩。具体来说，连弩和连发弩是不同的，





7.执掌陷阵营的高顺，史载“清白有威严”，但这张脸只见忠厚不见威严

8.这就是传说中率领藤甲兵的兀突骨，不知身上穿的是否是藤甲，不过就他1点的智力，中火计不知道会烧成什么样……

连弩是扳一下机关，同时数矢并发，连发弩是可以连续不断地射击，虽然这条史料说“一弩十矢具发”，但诸葛亮所改进的究竟是连弩还是连发弩，历代还有不同的说法，难以确证。后来魏国的马钧玩得比诸葛亮还花，他“见诸葛亮连弩，曰：‘巧则巧矣，未尽善也。’言作之可令加五倍”，号称经过自己改进，效率还能提升5倍。传说张郃就是被元戎弩射中膝盖给干掉的，当然，只是传说而已……这东西太精巧了，估计成本也高，根本无法大量装备，更不可能单独出现一支元戎弩大部队，否则太恐怖了——对面的敌人会被吓到，己方的后勤官员更会被吓死。

霹雳车：就是发石车，《三国志》里说，官渡大战的时候，“（袁）绍为高橹，起土山，射（曹）营中，营中皆蒙楯，众大惧”，于是曹操“乃为发石车，击绍楼，皆破，绍众号曰霹雳车”。估计因为能够抛出大石来，声如霹雳，所以给起这么一个名儿——演义把功劳送给了刘晔。这种机械古代叫旝，后来叫砲，乃是攻城的利器。古希腊也有发石车（投石机），是靠绳索的扭力弹发，精度差、射程近，而且容易损坏，中国古代的发石车则是人力拽发，射程远，精度和耐用度也稍好一些。当然，真正好用的是中世纪以后的配重投石机。

三国门阀世家

“天下英雄谁敌手，曹刘，生子当如孙仲谋。”

这是辛弃疾的《南乡子》中的名句，曹刘是谁，孙仲谋是谁，绝大多数中国人没有不知道的，就算是智商比较差，文化比较低，身处文化不太发达的古代，恐怕也知道谁是“诸葛之亮，关云之长”，关键时刻一定要凑上去问一句“将军为何发笑？”好吧，这人大家也都知道说的是谁。三国英雄已经成为我们生活和文化中不可缺少的一部分，深深的烙印在每个人的血液里。无论是辛弃疾那个将阑干拍遍时代，还是我们这个充满了穿越和宫斗的时代。所以尽管高希希的《三国》让无数热爱三国的观众不忍卒睹，但收视率依旧居高不下。在起点、纵横这种穿越小说网站上，穿越到三国时代成就霸业也永远是男用户们点击的热门。

不过《三国演义》留给我们的不仅仅只有传奇，魏蜀吴争霸中原的背后，也是当时的政治、经济和文化在新旧交

替之间角力的结果。正如千年之后克劳塞维茨在《战争论》中所说的那样：“战争是政治的斗争的延续和终极手段。”战场上的浴血厮杀只是最终的表现，胜负还要看背后的政治操盘者。曹孙刘的天下逐鹿并不仅仅取决于他们自己的力量，其背后隐藏势力的取舍更是具有决定性意义的。这个隐藏实力就是当时的门阀世家，他们的选择才是真正影响战场胜负的关键。也许有人不信，可以在这里举个例子，曹操刚刚在陈留起兵的时候，依靠的还主要是本家也就是曹家和夏侯家的力量，当时无论从兵力上还是经济上都只能自保，无力扩张，但很快同在沛县的地方豪强丁家和许家送来了粮草和兵员，许家还送来一员大将，就是人称“虎痴”的许褚，有了这一桶金，曹操才有了足够的力量主动出击剿灭黄巾军，为后来的争霸打下基础。丁家和许家虽然不算顶级门阀世家，但在当时也不可小看，尤其沛县又是汉高祖刘邦的起家之地，此地的豪强的支持更有政治上的深远意义。

既然三国争霸的传奇更多的是其背后门阀世家的角逐，那么挖一挖三国世家的八卦，其实也是很好玩的事情，让我们来当一回这个三国时代的狗仔队吧。

一、高标准的“富二代”

既然要说的是世家门阀，那么我们就要先了解一下这个世家门阀是怎么回事。中国人是讲究出身的，《三国演义》里也常有这样的场景，刘备每次和陌生人见面，自我介绍时总要说“我乃中山靖王之后，刘备刘玄德是也”。尽管这个中山靖王之后已经穷困到要靠卖席子和草鞋谋生的地步，可听到他这自我介绍的人总是要肃然起敬，再大的官也要表示一下敬意，这就是出身好的效果。刘备的这种光环效应其中有着传统的血统论的因素，也有着一些自然的传承观念在里面。虽然历史上也说“王侯将相宁有种乎”“英雄不问出身”什么的，但实际上这个家世出身对于判断一个人的品行还是有相当的参考作用的。汉朝的开国皇帝刘邦本身就是个地方城管队长，实际是地痞流氓的出身，但面对他的竞争对手，楚国大将项燕之后，著名官二代项羽同学，还是要造出一个“斩白蛇”的故事以增加自己出身的传奇性，不然和官二代竞争太难了。总之这个出身好，对于一个人的发展是很有帮助的，古代对于这种出身好的人就叫做“世家子弟”，不像现在这么直白的叫法，实际是一样的。

那么这个门阀世家是怎么个来历呢？门阀世家又称“世族”“世姓”“郡姓”“大家”“名门”“阀阅”。这么多的名字都在说明着一件事——就是资历。这一点阀阅二字体现的最为明显。“阀”是古代立于门首书写朝廷对某人的封赐的牌匾，“阅”是立于与“阀”相对一侧的记载家宅主人履历的牌匾。“阀阅”合起来就是完整的履历表和委任状的公示板。现代有没有这个东西了呢？有个类似的，就是车和车牌。大家在路上开车看到一辆挂着“京XXX888”牌照的兰博基尼，都知道要躲远点别碰着，开车的一般人惹不起，这就是类似的效果啦。

当然古代所谓的阀阅世家并不是仅仅有辆挂个吉祥号的好车就能横行无阻的，“门阀世家”不但要求有财富有地位，还要有家学底子，就是有大学问家、文化人。比如三国时期的“汝南袁氏”和“弘农杨氏”。“弘农杨氏”号称“四世三公”，“汝南袁氏”更厉害，四世出了五位三公。这两大家都是“门生故吏遍天下”，世代相袭。弘农杨氏从杨震开始，“四世三公”，所倚仗的就是《欧阳尚书》这部儒家经典。杨震的高祖是杨敞，西汉昭帝时官拜丞相，封爵安平侯。杨震的父亲为杨宝，精通《欧阳尚书》。杨震幼而好学，拜太常桓郁为师，除了努力学习家传的这部《欧阳尚书》之外，杨震还博览群书，对儒家的群经“无不穷究”。当时的儒生为之语曰：“关西孔子杨伯起。”杨震的儿子杨秉，杨震的孙子杨赐，杨震曾孙杨彪，以至于杨震的玄孙杨修，全都是“少传家学”“少传父业”“少传家学，笃志博文”。从袁安开始的号称“四世五公”的汝南袁氏，其家学是《孟氏易》。袁安的祖父名为袁良，从袁良开始，袁氏“世习《孟氏易》”。袁安“少传良学”，很早就开始跟祖父学习。袁安通过察举的道路，走向仕途，位列三公。袁安的儿子袁敞，袁安的孙子袁汤，袁安的曾孙袁逢和袁隗（以及再下一代玄孙袁绍和袁术），也都是绍继家学，“少传《易经》”，“少传家学”。并且也都是因此而通身至显，位列三公。此外还有北海的孔融，是孔夫子的二十世孙，这个出身也是相当的显赫了，而且孔融自身的文学水平也相当高，是当时的“建安七子”之首。所以可以说那时候的门阀世家，就是学术、舆论、政权的托拉斯集团。真真正正的应了“家天下”这句话。

除了好出身和文学水平之外，门阀世家的另一个标准是道德标准。门阀世家，往往以道德清高为家族所标榜。这一点是现在开着跑车横行的衙内们所不能比的，你别说是欺男霸女了，就是出门见了老师不站路边恭恭敬敬打个招呼，回家都能让老爹给打出门来。在《世说新语·方正第五》中，记载了这样一个故事：卢志于众坐问陆士衡：“陆逊、陆抗，是君何物？”答曰：“如卿于卢毓、卢珽。”士龙失色，既出户，谓兄曰：“何至如此，彼容不相知也。”士衡正色曰：“我父祖名播海内，宁有不知？竖子敢尔！”这个故事到了唐朝，被房玄龄等人写入了《晋书》的陆机本传。

陆机是三国末期吴国人。是那位火烧连营的陆逊的孙子，而陆家在江东也是相当有地位的世家门阀。吴国被灭，陆机和弟弟陆云见到魏国的卢志，卢志问：“陆逊、陆抗是你的什么人啊？”这在现代看来，没什么大不了的，可是直呼对方父祖的姓名在那个时代是世家大族的子弟所接受不了的。这位陆机也不含糊，直接说：“就像卢毓、卢珽和你一样。”一言既出满座皆惊。当时卢志手握重兵，是掌着生杀予夺大权的人，陆机敢这么应对，也是颇有阀阅世家子弟的风骨。而“弘农杨氏”在三国时期最有名望的杨震，他广为人知的事迹就是有人半夜来上门求他办事，送了他二十两黄金，他坚决不收。行贿的人劝他说“这黑更半夜的没人知道，您就收下吧。”杨震很严肃地回答“天知地知你知我知，怎么能说没有人知道呢”，于是行贿的人“带惭而退”。所以我们看到，不管后世对于门阀的评价如何，至少门阀世家是不敢公开胡作非为的。汝南袁氏的子弟袁绍，就是十八路诸侯讨董卓的那个盟主，后来和曹操打官渡之战的那个，早年和曹操是同学、好基友，这两个家伙当时还是很有一些富二代的风范的，经常喝喝花酒夜半裸奔什么的，还有一次两个人搞恶作剧，竟然跑一家结婚办喜事的人家里抢

新娘，被人家打出来。这样的恶作剧搞多了，袁绍家里就把他叫回去“面斥喝骂”，令他不要和“阉宦之后”一起“忘形无状”。因为曹操的祖父曹腾是太监，他的父亲曹嵩是养子。这个曹腾虽然也是很有地位的宦官，声望也还好，历史上被封为费亭侯，但还是很被人看不起的，所以尽管曹操从阶级出身上也算是门阀世家子弟，但其他人实际上是很瞧不起他的，这也是决定了他后来三国争霸中诸多政策的一个重要因素。话说回来，不管是袁绍还是曹操，被人告上家门之后，世家的家主还是好好的管教了他们，所以后来他们也就不太敢搞恶作剧了。可以说那时候的高层人士至少在表面上还是很注重自身的社会形象和声誉的。

所以说，谁能称得上“门阀世家”，其实是有很高要求的，不是有钱就敢自称门阀，至少家里要有几个具备社会地位和文化声誉的人，否则就只能被称为“豪强”，就是暴发户。那么三国时期的门阀大概有哪些呢？主要来说有以下一些比较知名的，就是弘农杨氏，汝南袁氏，太原王氏，吴郡的陆、顾、朱、张，颍川荀氏，河内司马氏，琅琊诸葛氏，谯郡夏侯氏。当然，即使是上面提到的这些个，在当时的名望和地位也分三六九等的，不过这些世家中的英杰就是决定了三国风云走向的主要力量。

二、门阀的逐鹿

三国时期的门阀英杰主要有谁呢？数不胜数，就我们刚才已经提到的，弘农杨氏除了杨震之外还有杨彪和杨修，杨彪官至太尉，董卓把持朝政的时候他是董卓的主要反对者，最后被免职。他儿子杨修大家知道的多一点，恐怕要来自于那个“鸡肋”的故事。汝南袁氏的主要人物就是袁绍和袁术了，这两人当时都已经各成一路诸侯，是非常有势力的人物，袁绍在官渡之战之前一直都是各路诸侯中势力最强大的，袁术也曾经称帝。

王氏的历史很悠久，据说是东周灵王太子之后，战国时期的四大名将“翦起颇牧”中的王翦就出自于琅琊王氏，王翦的儿子王贲也是当世名将，就是这两个人帮助秦始皇统一了六国。三国时期太原王氏的代表人物是司徒王允，就是用貂蝉使“连环计”的那个老狐狸，也是影响了三国走向的关键人物。除了太原王氏外，还有琅琊王氏，著名人物有“二十四孝”之一的王祥，“竹林七贤”之一的王粲，不过琅琊王氏的高峰出现在东晋时期，就是因为有了个名垂千古的书圣王羲之，他儿子王献之也是了不起的书法家。

江东门阀主要是会稽和吴郡的“陆顾朱张”这四大姓以及来自庐江的周家，陆家代表人物是陆逊，顾家是顾雍，朱家是朱桓，张家是张温，周家自然就是“美周郎”周瑜周公瑾了。颍川荀氏也很了不得，曹操手下的荀攸、荀彧，袁绍手下的荀谌都是来自这个家族。河内司马氏在当时的代表人物司马懿了，河内司马氏当时有兄弟八人号称“司马八达”，老大司马朗，老三司马孚也是三国时期重要的人物。而司马懿的儿子司马昭最后实际控制了魏国的朝政，而孙子司马炎最后终结了三国割据，废掉魏元帝，成为西晋的开国皇帝，可以说司马氏才是三国争霸的最终大赢家。琅琊诸葛氏就不用多说了，诸葛亮、诸葛瑾、诸葛诞兄弟三人分别出仕于刘、孙、曹，三国争霸也是三兄弟的角力。谯郡的夏侯氏也是人才辈出，一般认为曹操的父亲曹嵩在被过继给曹腾之前就出自于夏侯氏，曹操也算是夏侯氏的子弟，所以曹操起兵时夏侯氏不遗余力支持他，夏侯惇、夏侯渊一直是曹操手下的大将。另外还有个和夏侯氏有关的人不得不提，就是刘关张中的张飞，张飞和夏侯氏有什么关系呢？张飞的妻子就是出自于夏侯氏，也就是说在战场上大打出手的张飞和夏侯兄弟，其实是姻亲。

所以我们可以看到，门阀世家实际上是三国争霸的幕后操盘手，他们通过出仕、出资、姻亲等各种关系，在各路诸侯中建立了深厚的关系网，有巨大的政治影响力。门阀世家之间的冲突很多时候都是影响三国历史走向的关键，比如一个典型的例子就是江东小霸王孙策，他从袁术那里借兵回到江东之后，得到不少的支持，但反对他的可能更多些，陆康、王朗、许贡都是当地的大家，先后被孙策击败，但许贡的门客最后成功刺杀了孙策，让这个江东小霸王壮志未酬。而后来继位的孙权就很忌惮各大世家的势力，尽力在其中搞平衡，很重视他们的意见。

另一个和门阀斗争多年最后失败的著名人物是曹操。为什么说曹操和门阀斗争多年呢？因为曹操虽出身于门阀世家，但他从性格和作为上都很不习惯门阀世家那一套，这可能与他出身宦官之家而被诸多门阀看不起的因素有关。在曹操后来的执政过程中，他虽然时刻要依赖各大门阀比如颍川荀氏、河内司马氏，但他的所作所为一直与门阀世家有强烈的冲突，曹操设置摸金校尉，盗墓充军资的做法就让各大门阀世家愤怒异常。他实行屯田令，让门阀世家依靠田地大量吸收无地流民为佃户的做法受到很大压制，侵犯了门阀世家的核心经济利益。此外曹操对于人才的选拔也是不太讲究出身的，虽然门阀世家的子弟在他这里也能得到重用，但曹操在选拔人才时更多的是“唯才是举”，也就是说不看出身，有才就行，这让当时门阀世家控制人才选拔的渠道“举孝廉”受到严重影响，因此尽管曹魏的势力在三国中最强大，但真正全力支持曹操的除了曹氏和夏侯氏就几乎没其他门阀了，像颍川荀氏、河内司马氏、琅琊诸葛氏都有人才在蜀汉和东吴出仕做官。说起来这也是当时门阀世家自保的一个手段，大家也都明白“不能把鸡蛋都放一个篮子里”的道理。但荀彧荀攸叔侄两个起初也是投靠袁绍，后来看袁绍没前途才转投曹操，司马懿在最初也以自己有风湿病的理由拒绝为曹操效力，这说明各大世家并不喜欢曹操这个看上去最大的篮子。曹操对他看着不顺眼的门阀世家也从不手软，想杀的时候从不犹豫，孔子嫡系后人的孔融都是说杀就杀，更不要说杨修、许攸这些人了。即使是荀彧荀攸这样为他立下汗马功劳的谋臣，死得不明不白，不过曹操也脱不开干系。“名为汉相、实为汉贼”的说法实际上是门阀世家给他的评价。但用曹操自己的话说“若无曹孟德，不知几人称孤，几人称帝”。可惜尽管曹操英雄一世，但最后还是司马氏比他更心狠手黑，而且得到了大多数门阀世家的支持。所以到了晋代门阀世家的势力达到了前所未有的高峰，直到隋唐开辟了科举制度，彻底打破了门阀制度通过人才选拔控制朝政的垄断，门阀政治才真正开始消亡。所以说“出师未捷身先死，长使英雄泪满襟”固然是诸葛亮一生的遗憾，但对于锐意改革的曹操来说，这又何尝不是他的真实写照呢。

中国有许多自古流传至今的代称例如华夏例如九州最简单地讲华夏的词源指向的是中国的族群部落种族等民族性根源

九州具体指那些地区在尚书周礼春秋等史籍中的记载都有区别

三国志十二之三国地理志

扬州生铁荆州真髓撰

为将者不知天文不识地理乃庸才也如今我们并不是真的要带兵打仗不过即使是想在三国志游戏中运筹帷幄决胜千里基础的地理知识也还是要有的以下是生铁老爷的三国国家地理常识普及课希望对诸位有所裨益接下来是真髓大人对于三国时期发生过重要战役的战场与关隘进行的详尽点评

序终

为将者，不知天文，不识地理，乃庸才也！如今我们并不是真的带兵打仗，不过，即使是想在“三国志”游戏中运筹帷幄决胜千里，基础的地理知识也还是要有的，以下是生铁老爷的三国国家地理常识普及课，希望对诸位有所裨益吧。接下来，是真髓大人对于三国时期发生过重要战役的战场与关隘进行的详尽点评。

概述

说到光荣“三国志”系列游戏的地理观念，必须简单提一下中国古代的地理地域划分。

中国有许多自古流传至今的代称，例如“华夏”，例如“九州”。最简单地讲，“华夏”的词源指向的是中国的族群、部落、种族等民族性根源。九州，则是一个源自地理范畴的代称。但对于九州具体指那些地区，在《尚书》《周礼》《春秋》等史籍中的记载都有区别，这里不详述。

如果说在上古时期，“州”更多反映的是地理范畴的概念，那么到了汉朝，“州”的划分则真正成为政治管理区域的代名词。秦朝统一全国后，将全国划分为30多个“郡县”。而到汉朝，为了加强中央集权的管理，将全国划分为13个州。东汉时期的州沿袭了西汉的划分方式，但又有细微的区别，总之，无论是州、省、郡县还是国、自治区等，都是中国历朝历代的政治架构和统治模式的反映。

东汉的13州中包括司隶（位置在今陕西省和山西、河南的部分地区，有一点今天所谓“直辖市”的概念，东汉的都城洛阳、主要的政治文化中心，都在司隶的范围里）、豫州、兖州（山东西南为中心）、徐州、青州、凉州（甘肃）、并州（山西、内蒙）、冀州、幽州、扬州（非今之扬州，辖区远及福建、江西）、荆州、益州（今川、黔、滇三省）、交州（今广东、广西）。括号里提到的，是这些州在现在的大体位置，但并不是完整彻底的范围，只求给读者一个大体的概念。到献帝的时候，凉州又分出了一个雍州。因为凉州在黄河以西的所谓“河西四郡”武威、酒泉、敦煌、张掖距离太远，不好管理，所以分为雍州。到了建安十八年（公元213年），曹操为加强中央对地方的控制，将全国的14州合并为9州，实际上就是为了加强自己的统治，这个工作进行的同时，汉献帝封他为魏公。到了曹丕称帝的时候，州郡划分又有变化。

赘述这些，是为了使玩家对这款历史策略游戏有一个更完善的认识，这样玩游戏的时候会更有乐趣。此外还要提到一点，所谓“逐鹿中原”，中原并不是完全指现在的华北平原，也不完全是指古时的中国全境。这个成语中的“中原”其实主要是象征着政权的核心地区，不同的朝代所指的是不一样的，换到三国时代的语境中，或者也可以说是司隶地区的控制权。

此外三国历史中还有所谓“国”的概念。国就是特殊的郡，分封给有“王”称号的宗室子弟的，就改称为国了。州下辖是郡，郡下辖是县，县下辖是乡，乡下辖有亭。比如关二爷，就是“汉寿亭侯”。汉寿是个地名，位置大概在今天的四川剑阁附近。今天，在湖南，也有个汉寿县，但此“汉寿”非彼“汉寿”，三国时它属于吴国的统辖范畴。这个行政区域的层级关系挺重要，希望大家记住，对观看下文的城市介绍很有帮助。

日本光荣公司的“三国志”系列，一直在不遗余力地模仿中国历史上的这种统辖观念，以使游戏更有历史的感觉，同时也纳入了“任命”系统，以减轻玩家管理的繁琐程度，增强游戏的乐趣。例如自8代开始，除了任命太守和军师外，还设计了任命“军团长”。一个军团长可以负责多个城市的统治权。此外，自8代起，游戏中开始真正出现了“州域”的概念！游戏共分为幽州、青州、冀州、并州、司隶、兖州、徐州、淮南、扬州、豫州、荆北、荆南、益州、雍州、凉州、南中等十几个州域。当你占据了某一州域的全部后，献帝会封你为州牧。这一优秀的设定，一直延续到9、10、11三代中。其中以9代的地理区域最为完善。9代中，游戏有45座城池（不含异民族地区），此外全国分为185个地区！185个地区全部有自己的名字，涵盖了三国历史中所有的著名地点。





1.《三国志12》的大地图中缺少交州，总感觉东南好像少了一块儿
2.《三国志Ⅷ》中的地图，我们可以清楚看到有关“州域”的概念

城池

在《三国志12》中，所有内容均有简化，城市和地域的设置也是如此。游戏共设置了40座城池（比11代少2个城池）。

其中，**“河北”**地方包括襄平、北平、蓟、南皮、邺、晋阳、平原、北海8座城池。**“中原”**地方包括下邳、小沛、濮阳、陈留、许昌、汝南、洛阳7座城池。**“西北”**地方包括长安、天水、西凉3座城池。**“吴越”**地方包括寿春、庐江、建业、吴、会稽、柴桑6座城池。**“荆楚”**地方包括宛、新野、襄阳、江夏、上庸、江陵、长沙、武陵、桂阳、零陵10座城池。**“巴蜀”**地方包括永安、汉中、梓潼、江州、成都、云南6座城池。

下面我们结合今天的具体情况简要介绍一下这些城池。

襄平

幽州辽东郡的郡府，位于现在的辽宁省辽阳市。自公孙度任辽东太守起，公孙家几代人统治此处，直到公元238年被司马懿讨平。

北平







即幽州右北平郡。西晋时改称北平郡。现在在河北省的丰润县一带。公孙瓒作为右北平太守就在此地就任，主要负责防守北方的异民族，属于边关城市。

蓟

幽州的燕国（国相当于郡，前面提到了）下属的蓟县，幽州的州都，也就是现在的北京市一带。刘虞任州牧管理这里。193年，由于对待异民族的政策不同，公孙瓒记恨刘虞，双方对战，公孙瓒灭掉刘虞，占领了这里，以此地为其据点。

南皮

冀州渤海郡的郡府所在地，现在的河北省南皮县东北。190年，渤海太守袁绍响应曹操的檄文，举兵讨伐董卓。作为袁氏的大本营，南皮的经济一度繁荣。

邺

冀州魏郡下辖的邺县，魏郡的治所。现在的河北省磁县南。曹操即魏公之位后，成为魏公的国都。曹丕即帝位后，将帝都迁到洛阳，但这里作为魏国的五都之一，仍是繁荣之地。

晋阳

并州太原府的治所，并州刺史的治所，即现在的山西省太原市西南。袁绍灭公孙瓒后，派遣外甥高干治理此地。

平原

青州平原郡的郡府所在地。后汉时期属于青州，三国时代归属冀州管辖。现在的山东省平原县。后汉末期，刘备作为平原县令、平原郡相治理这里。

北海

青州的北海国，首府在剧县，即现在的山东省昌乐县西边。魏晋时期的首府是平寿。孔融作为北海国国相治理此地长达6年，后遭到袁谭的攻击，北海此后成为袁氏的领地，后又被曹操占领。

下邳

徐州下邳郡，是徐州的州都（州都类似于现在的省会）。现在的江苏省邳县附近。公元198年，吕布被曹操、刘备联手包围在此，投降后被杀。后来刘备在徐州自立，派关羽守备此处，被曹操打败后关羽不得已暂时投降曹操（看来此处不是福地啊）。

小沛

豫州沛国的沛县，小沛是“沛县”的通称，以区别于“沛国”。现在的江苏省沛县。刘备应徐州牧陶谦的邀请，曾在此屯军。陶谦死后，刘备将此处借给吕布。

濮阳

兖州东郡的郡府，西晋时成为濮阳国的首府。现在的河南省濮阳市。乔瑁作为东郡太守统治这里。乔瑁被刘岱杀死后，袁绍推举曹操成为此地太守。

3.北平在《三国志12》中是一座农业城市，12代中没有“畜牧都市”，这点就比之前几代显得遗憾

4.南皮用的是和北平一模一样的城市模型！这样的情况不止一例，别的都可以宽容，这一点确实有点偷工减料了啊

5.个人觉得邺城是游戏里最气派的城市，比洛阳还气派

6.气派的都城，左下角的圆顶建筑是天坛吗？
7.很喜欢长安的感觉，城里的老爷爷还会告诉你说，这里的羊肉很好吃
8.从寿春开始，有港口了，城市也有了绿意







陈留

兖州陈留国首府，现在的河南开封市。189年，曹操从董卓朝廷逃离，到处招募义兵，因当时陈留太守张邈是曹操的朋友，所以这里是曹操早期重要的一个落脚点。

许昌

豫州颍川郡许县，位于今天的河南省许昌市附近。曹操迎取献帝后，称这里为许都，其实是个小地方。曹操平定河北后就将根据地迁到邺城，不过直到东汉灭亡，献帝一直被软禁在这里，魏国五都之一。

汝南

豫州汝南郡，现在的河南省兴平县北，受黄巾之乱最惨重的地方之一。张角死后，刘辟、龚都等黄巾余党仍盘踞于此。

洛阳

司隶州河南尹洛阳县，现在的河南省洛阳东北，作为东汉的首都，被董卓迁都时的一把大火烧为废墟。曹魏代汉后，曹丕重建之，成为魏与西晋的首都。

长安

雍州京兆尹长安县，现在的陕西省西安市西北，西汉的首都，东汉末期，董卓使这里再次成为首都。三国时代成为魏国对蜀作战的最前线。曹真、司马懿等人驻扎在此地，魏国五都之一。

天水

永州汉阳郡，三国时代改称天水郡，现在的甘肃省天水市。天水往南，就是诸葛亮第一、第四次北伐时占领的祁山，也是姜维出生的地方。

西凉

凉州武威郡姑臧县，位于现在的甘肃省武威市。宋元时期均作为州，东汉、三国、西晋时代没有作为州的记载。《三国演义》书中称董卓为西凉刺史，是小说家的杜撰或引用史料的错误。

寿春

扬州九江郡下辖的寿春县，扬州刺史的驻地，现在的安徽省寿县。袁术的根据地，在此称帝。由于受到孙、曹、刘及吕布的攻击，势力日渐衰退。

庐江

扬州庐江郡，现在的安徽省庐江县。孙策进攻扬州期间，就是在这里的舒城与周瑜结识的，自此两人结成了一生的朋友，在周瑜的协助下，孙策平定了庐江。

建业

扬州丹阳郡秣陵县，就是现在的南京市。孙权曾听从张纮的建议，将吴势力的首都迁到此处，改名为建业，寓意着建功立业的美好愿望。229年，孙权就在这里即帝位，后来此处成为西晋的扬州州都。

吴

扬州吴郡，现在的江苏省苏州市。孙策消灭扬州刺史刘繇、会稽太守王朗、东吴豪族严白虎等人后，将这里作为自己的根据地。这里也曾是秦末项羽起兵的地方，历史名城。

会稽

扬州会稽郡，现在的浙江省绍兴市。汉末时王朗担任太守，有一定势力，但后来被孙策赶走，孙策自任太守，直到朝廷正式任命他为郡守。

柴桑

扬州豫章郡柴桑县，现在的江西省九江市。孙权迁移到建业以前以这里为根据地。诸葛亮也是在这里会见孙权，商议抗曹大计的。后来这里成为吴国的水军基地。

宛

荆州南阳郡的郡府所在地，位于现在的河南南阳市，是东汉人口最多的大郡。袁术从董卓朝廷逃离后，以这里为据点兴兵。诸葛亮移居隆中前，也曾客居于此。

新野

荆州南阳郡新野县，现在的河南省新野县南。荆州牧刘表将这里借给刘备，希望以他来作为抵御曹操的首道防线。赤壁之战后，这里成为魏国下辖的荆州州府。

襄阳

也就是今天的襄樊市（如今又改回襄阳了），三国时属荆州南郡襄阳县。208年曹操平定荆州后，将南郡与南阳郡的一部分合并，设立襄阳郡，后来它又称为州府所在地。





9.江夏是个别有味道的城池
10.云南的地图是整个12代中最有地域色彩的，这里的老爷爷还会问你说："能吃辣么？"

江夏

荆州江夏郡，现在的湖北省新洲县，刘表属下的黄祖担任太守。黄祖战死后，长子刘琦镇守此处，后来成为刘备的根据地，赤壁之战后归属东吴。

上庸

荆州上庸郡郡府，在现在的湖北竹山县附近，孟达曾在此担任太守。关羽自围樊城起，多次发令让孟达救援他，但孟达声称周围的郡县刚刚归顺，还不稳定，不能发兵。关羽死后，因为惧怕刘备的惩罚，投降曹魏。

江陵

荆州南郡的郡府所在地，现在的湖北省江陵县。孙、曹、刘三家反复争夺的要冲之地。三国时期是东吴对曹魏、蜀汉作战的最前线重镇，东吴的荆州州都。

长沙

荆州长沙郡，现在的湖南省长沙市。东汉末年，区星在这里发动暴乱，被长沙太守孙坚讨伐。刘备和孙权都争夺此地的所有权，在215年，按照吴蜀双方的协定，这里归属东吴。

武陵

荆州武陵郡，现在的湖南省常德市。三国时是蛮族的势力范围。刘备派遣马良安抚武陵蛮，公元221年，成功地邀请蛮王沙摩柯率军一起攻吴。

桂阳

荆州桂阳郡，现在的湖南省郴州市桂阳县。赤壁之战后，刘备占有了包括桂阳在内的荆南四郡。桂阳太守赵范就是在这里想用自己的嫂子樊氏"贿赂"赵云的！

零陵

荆州零陵郡，现在的湖南省零陵县，赤壁之战后被刘备占领，与东吴争夺其所有权。根据荆州分割协定，成为刘备的领地。公元219年，关羽在这里被吕蒙打败，从此零陵回归吴国。

永安

益州巴郡的鱼复县，即现在的四川省奉节县。刘璋时期从巴东郡分离出来。刘备夷陵之战失败后，撤退至此驻扎，将鱼复改名为永安。所谓的白帝城，也就是指永安。

汉中

益州汉中郡，现在的陕西省汉中市，刘邦的创业之地。汉末，五斗米道教的张鲁统治此处很长时间。曹操最初降服张鲁，统治这里，后来此地归蜀汉所有，是蜀汉对曹魏作战的最前线。

梓潼

益州广汉郡梓潼县，刘备入蜀后将广汉郡改名为梓潼郡，现在四川省仍成为梓潼县。负责北伐补给的李严获罪后就被流放到这里（好像离成都也没多远嘛）。

江州

益州巴郡的郡府所在地，现在的直辖市重庆。老将严颜就是在这里败给了张飞！后刘备讨伐东吴时，赵云驻扎于此，以为后应。

成都

益州蜀郡的首府，也就是现在的成都市。刘焉听从别人的建议，担任益州牧后，定这里为州都。221年，刘备在这里即帝位，成都成为蜀汉的帝都。西晋时为益州的州都，是个留下很多故事的地方。

云南

益州云南郡云南县，也就是现在的云南省祥云县。雍闿在建宁起兵作乱，被蜀汉讨平。公元225年，诸葛亮平定西南后，从建宁、越隽、永昌三郡分出土地设置此郡。

关隘和战场

《三国志12》中，战斗系统也有颇多简化，两座城池只要互相连接，则出兵即可攻至对方城下，不管两城之间隔的是滚滚东流的长江，还是难于上青天的蜀道。当然，这种战争模式，一定程度上增加了战略层面的紧凑感，但缺憾也是很明显的，三国史上最著名的三场大战——官渡之战、赤壁之战、夷陵之战，无一是攻城战，虎牢关前，吕布的英姿亦无法表现。所以我想，即便不再采用沙盘式的大地图（如《三国志11》中那样），把城池之间著名的关隘和战场表现出来，允许攻方或守方在战场中设伏，比之纯粹意义的城下战，至少会有趣不少吧。

如果读者诸君也有类此的遗憾，那么就看看真髓大人对于著名关隘和战场的介绍吧，看过之后，也许会越发的觉得《三国志12》放弃野外战场的不智吧。

三国史就是战争史，当然少不了关口要隘和著名战

场。这些爆发了众多大战的战场，其中有些雄关要隘，久经时间的考验，以其战略作用成为行政地理的分水岭；有些则正好相反，一战成名，从此成为千古不朽的古战场。

官渡：准备充分的防御阵地

建安四年（199年），大战在袁绍与曹操之间一触即发。八月，曹操北渡黄河视察地形，九月回到许都。出人意料的是他下令分兵驻防官渡。此后在同年的十二月和次年一月，曹操两次率领主力进驻官渡，整修战备。除了曹操自己，恐怕没人想到，决定历史走向的决战即将在这里展开。

官渡，位于现今河南省中牟县东北，阳武之南。虽然地处平原，但运河与水渠众多：鸿沟运河从其北面流过，在东边与汴水的阴沟水段相连，在其西南是今天已经消失的圃田泽。官渡地区河宽流缓，多沙丘，多河堤，行船徒涉，均有不便，运河水网有效地庇护了官渡地区的东西两翼。假使袁绍的大军从黎阳渡过黄河，直线向许都进军的话，则经过阳武之后必须要经过官渡。这里是东西数百里间唯一可以通行的要冲。这是曹操选择在此处阻击袁绍的原因。

尽管官渡是交通枢纽，但地处平原，无险可守。这也就是曹操数次率军在此驻扎经营的原因。他在鸿沟运河的南岸修筑城垒，构筑防御阵地。沧海桑田，这些工事历经千年已经不在了。但是在北魏《水经注》中还提到，当时被称为“官渡台”“中牟台”“曹公台”的曹操城垒仍在。《读史方舆纪要》里，则干脆利落地将之称为“官渡城”。

官渡之战使袁绍一蹶不振，曹操藉此大胜声势大张，数年后统一华北。只是在此后漫长的中国战争史当中，官渡却不再显赫了——它是特定历史条件下的一处特殊战场。

光荣的游戏设定多次弄错了官渡的位置，最典型的是《三国志Ⅸ》把它当成了黄河的渡口，实在令人哭笑不得，也从侧面说明了官渡的特殊性和时效性。

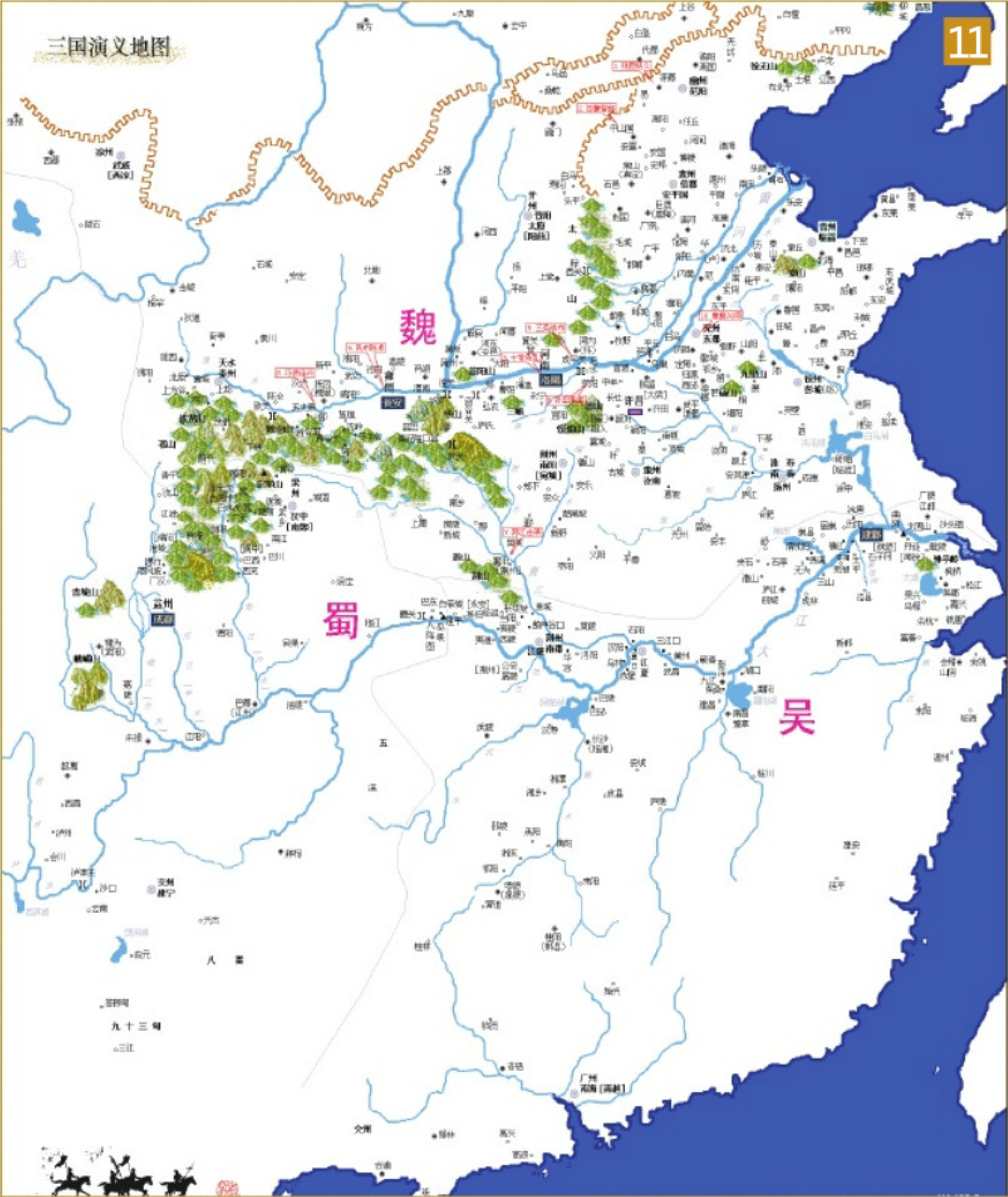
赤壁：狭路相逢

赤壁究竟在何处？现在仍然众说纷纭。这是因为，赤壁比官渡还要特殊，它根本不是战争双方预先选好的战场，只是一场仓促的遭遇战发生地。

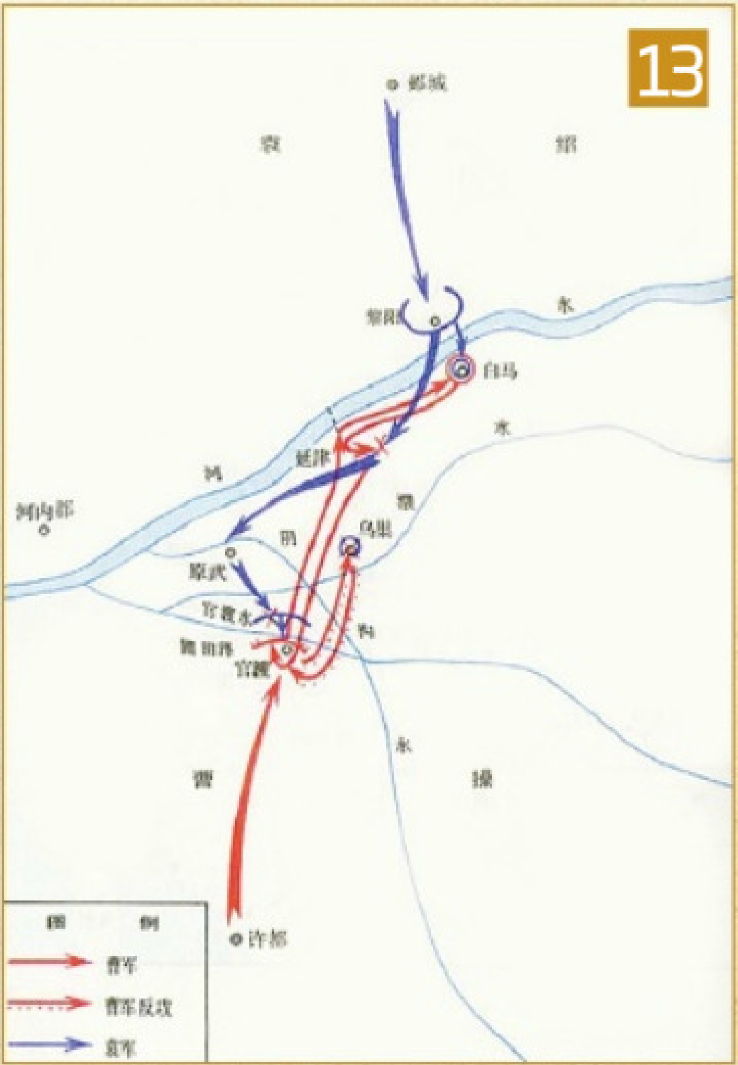
建安十三年十二月，孙刘达成联盟。主将周瑜以为敌众我寡，又处于下流不利态势，如果听凭曹军沿江进入吴境，则必然会导致人心动摇，于是主张先机制敌，实行攻势防御计划——率精锐3万溯江而上，汇合夏口的刘备，主动迎击，打退曹军。

联军西行到赤壁一带，与曹军先头部队遭遇，曹操小挫，于是引军退却，在江北岸的乌林驻扎，大军转入防御。这是因为乌林是水路交通要道，水陆路与江陵和襄阳都是相通的。孙刘联军顺势在曹军的对岸驻扎，隔江对峙。这就是赤壁之战得名的由来。

然而赤壁之战真正的高潮却不在赤壁，而在曹操驻兵







11.三国大地图
12.天下13州示意图
13.官渡之战示意图，可清楚地看明周围的地形，至少，官渡确实不是港口

的乌林。惊天动地的火烧赤壁和联军追击曹军，实际是乌林火攻战，以及后续的华容追击战。所以也就难怪赤壁古战场连具体地点都被后人遗忘了。

历代“三国志”游戏中对赤壁设定都是基本符合事实的，宽阔的大江成为北方军队的噩梦，北军在江面举步维艰，相反掌握水阵（《三国志Ⅴ》）或者拥有楼船艨艟之类战舰的南军，可以将水面战场的地利优势发挥到极致。

只是《三国志12》中，长江却不见了，着实令人不解。

夷陵：长蛇之首

作为三国时代三大著名战役的最后一处战场，夷陵在地理环境方面的含金量反而是最高的，中国数千年的战争史里，夷陵始终是榜上有名的战场。

黄初二年（公元221年），刘备向东出兵，复夺荆州。

当时蜀汉与东吴之间唯一的交通要道就是长江三峡。长江从蜀汉白帝以东切穿巫山山脉，经过荆州瞿塘峡、巫峡、西陵峡构成的数百里大峡谷，至夷陵以北的南津关出峡。三峡两岸连山夹峙，群峰高出江面100米到2000米。

东吴名将陆逊鉴于三峡的狭窄地形不利驻兵也不利后勤，干脆实施战略大退却。吴军7个月内退兵600里，一直退出三峡，在夷陵地区转入阵地防御，悄然将三峡的不利转嫁到了刘备头上。

刘备的蜀汉军主力进入三峡，前受阻于夷陵，被困在三峡内，只能夹江建营50余处，被称为“七百里连营”。这条长蛇兵力分散，后方补给线过长，实际已成一条难以机动的死蛇。当遭到陆逊反击，全盘崩溃。

在历代“三国志”当中，夷陵都很受重视，专门设有战场。只是这场名为夷陵之战的战争，实际上却是“三峡之战”。陆逊不顾一城一地的得失，巧妙利用三峡地形，先退后进，痛击刘备。这一点在游戏里就不容易体现了。

卢龙塞：外敌战场

建安十二年（207年），曹操讨伐盘踞辽西的乌丸（乌桓），原计划走滨海大路，也就是后世山海关一线，路遇大雨，难以前进。得田畴指点，轻兵穿过卢龙塞，突然出现在塞北。蹋顿措手不及，只能率部仓促应战，于白狼山同曹军遭遇，被曹操击败。三郡乌丸从此从属曹操，各部大人及部众加入曹军征战，成为天下名骑。

光荣三国志数代里都把曹操平灭乌丸的白狼山设定为特殊战场。其实以笔者之见，设白狼山远不如设卢龙塞。

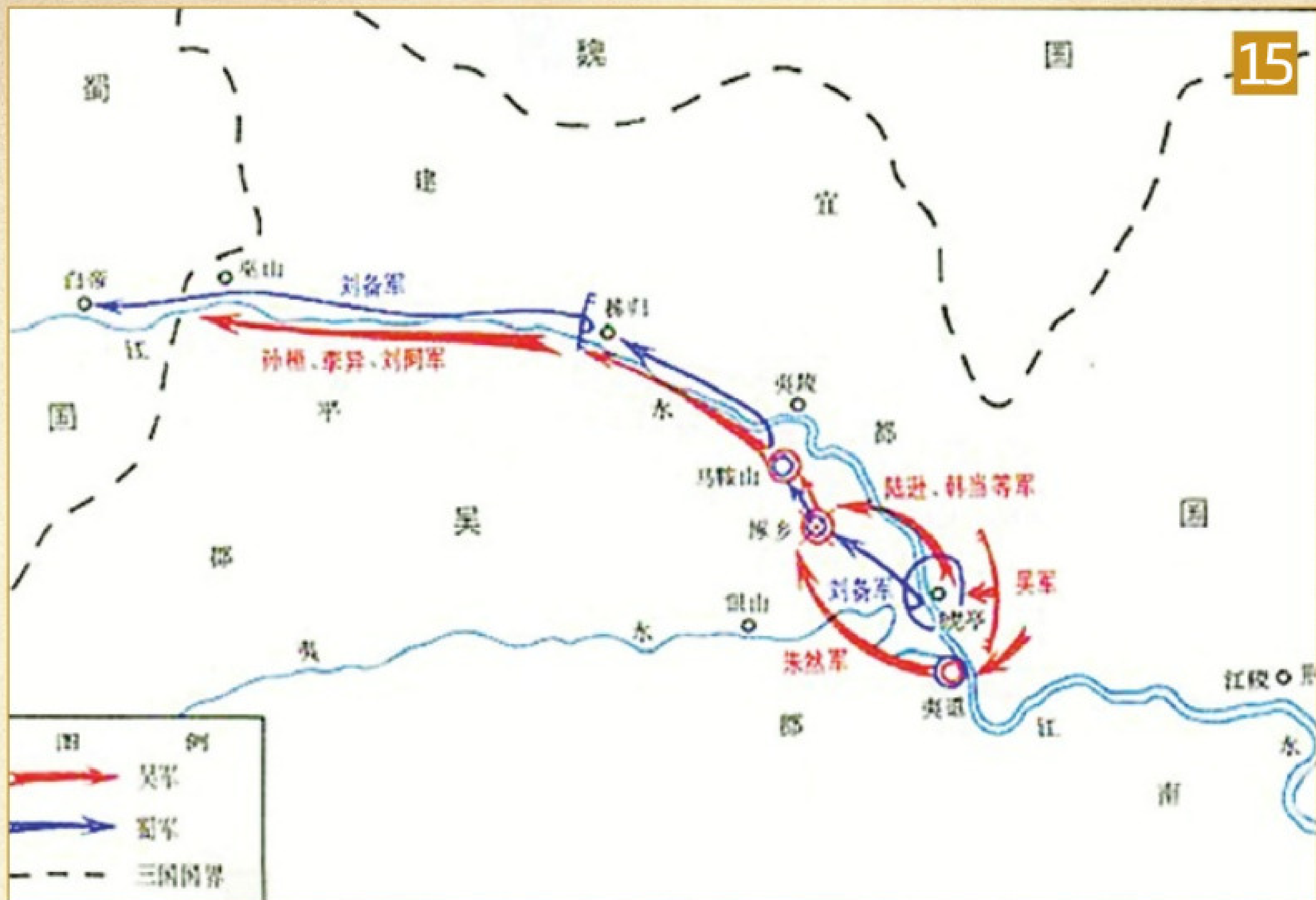
卢龙塞，位于燕山山脉东段的隘口，在徐无山之东，梅山与云山之间。此处西南方向是河北平原，出关向东就是大凌河，向北去则通向辽河上游和蒙古高原东部。是河北地区通往塞北和东北的交通要道。在此后数千年战争史中，此地频频出现，每次都伴随震动华北的腥风血雨，只不过换了个名字——喜峰口。

明末，皇太极攻宁远防线不得，绕道从喜峰口一举攻入明朝腹地，打到北京城下。袁崇焕因此被崇祯处死。1933年日寇进犯喜峰口，赵登禹和西北军大刀队在此血战日寇，名震天下。

巍巍太行山



14.《三国志12》的大地图，虽在其上可看出长江黄河，也不见在游戏中有甚作用，关隘战场更是全不见了





15.夷陵之战示意图，沿江的战线一清二楚　**16.**太行八陉示意图，壶关就是南四陉中白陉的要冲

建安十一年（206年），曹操率军翻越太行山，进攻并州的高干，留下“北上太行山，艰哉何巍巍！羊肠坂诘屈，车轮为之摧”的诗句。太行山延袤千里，百岭互连，号称“天下之脊”，众多河流切穿太行，自南而北有沁河、丹河、漳河、滹沱河、唐河、桑干河等等，形成了几条穿越太行山的峡谷。这就是太行八陉。

宋代之前太行山战事主要发生在南四陉，这是因为宋代以前重要城市都在中原腹地，谁占领了太行山南部，谁就能居高临下俯控中原。从这里，向南可以威胁洛阳、开封，向东能攻陷邺城、邯郸。直到元代以后建都北京，北四陉的战事才繁多起来。

割据太行山东麓的张燕，联众百万，号称“黑山军”（今河南淇县）。汉灵帝讨伐失利，只能拜张燕为平难中郎将，安抚了事。此后袁绍与公孙瓒打得火热，却被张燕手下的于毒直取老巢邺城，险些家眷不保。袁绍与张燕几次大战，互有胜负，却始终奈何不得占据地利的张燕。

三国时代的太行山最重要关口在壶关。壶关就是南四陉中白陉的要冲，所谓“羊肠坂”是指白陉的古栈道，全长约5公里，由于峡谷沟壑地势险要，且曲折蜿蜒、盘旋回环、好似裸露的羊肠、故得此名。

曹操这首名叫“苦寒行”的诗就是进攻壶关时所做，叹息太行山的险要。

虎牢关：塞成皋之道，天下不通

从荥阳向东都是平地，向西朝着洛阳方向走不到一公里，进入汜水县，山势渐高，虎牢关就雄踞在一座突起的山上，从这里俯视西方乱岭，只有一条小路迂回蜿蜒，忽断忽续。此地一向被视为洛阳门户。因为相传是周穆王养虎之地，公元前571年晋成公在此筑大虎牢城，因此得名虎牢关，又叫汜水关、成皋关。虎牢关扼守洛阳谷地向东通向中原的通路，可谓兵家重地。

楚汉相争的时候，刘邦项羽相持于荥阳一带，双方反复争夺成皋。最终刘邦取胜，使项羽不能向西一步。

西汉初吴楚七国之乱，有人建议吴王刘濞说：“当控制成皋，然后西据洛阳武库，食敖仓的粟米，此大事可成。”吴王刘濞不从，因而事败。汉武帝初年，淮南王刘安也想造反，声称“今我绝成皋之口，据三川（指洛阳）之险，招山东（崤山以东）之兵举事，一定可以成功”。刘安甚至说：“塞成皋之道，天下不通。”，对成皋极其重视。

初平二年（191年），关东群雄讨伐董卓，曹操建议分兵西据成皋，北占孟津，南扣伊川，对洛阳孤城成半包围势态。这是个极有见地的军事建议，但诸将不听，讨董之战因此虎头蛇尾，未能成功。

在五胡十六国时代，石勒率军前往洛阳进攻刘曜。久历战阵的石勒对部下说：“刘曜若重兵驻守成皋关，是上策，那我无能为力；若派兵阻遏洛水，是中策；要是坐守洛阳孤城，非当我俘虏不可！”及至成皋，未见刘曜一兵一卒，石勒大喜。直入洛阳谷地，在城下与刘曜大战，俘虏之。后赵从此势力大张，终于能统一北方。

隋唐初年，李世民围王世充于洛阳，得知窦建德前来救援。李世民袭占虎牢关，阻挡窦建德大军于虎牢关以东，使之无法联合王世充。随后发起突然袭击，窦建德因此覆灭。

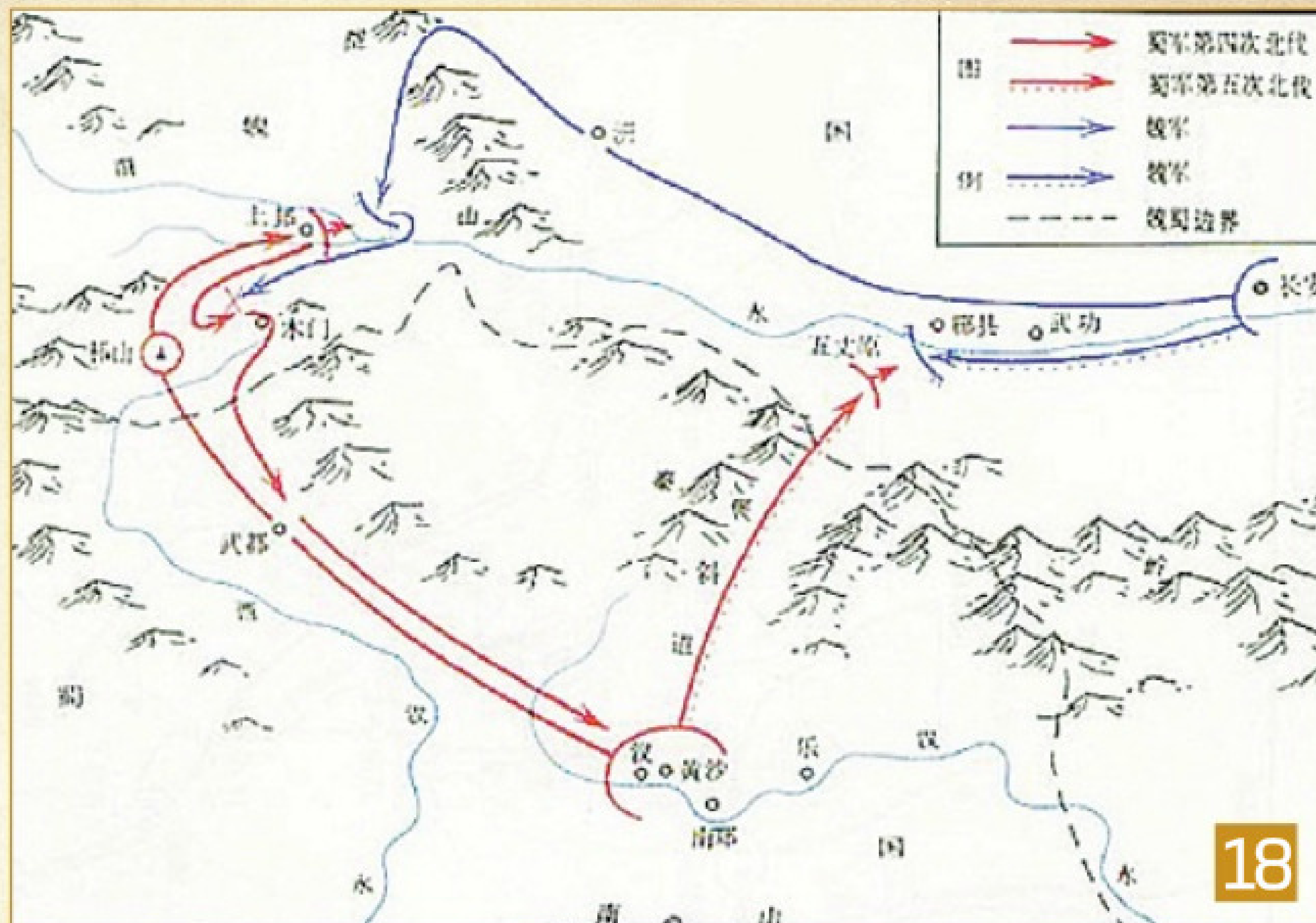
函谷关、潼关：崤函天下险

之所以笔者把函谷关和潼关合在一起，是因为它们原本就是一处地形的不同位置，其意义是一样的。

在长安谷地东面的豫西地区，是秦岭东脉的崤山山脉。一条狭窄的山谷穿过崤山山脉。这条山谷中的道路很窄，只容两个人并肩走，路两边是70度角倾斜向上的山峰。走在小路上，如“行入函中”。“函”就是嘴的意思，就像在人嘴里走。故此这条山谷得名“函谷”，路被称为函谷道，函谷道最东端的弘农河畔建有关城，就是函谷关。沿函谷道一直向西，来到陕西、陕西、河南的三省交界处，就是道路尽头。这里南靠华山，北阻黄河，就是关中的东大门——潼关。

如果说虎牢关是“一夫当关万夫莫开”，函谷道要隘自古就被视为“一夫守关，亿万不能逾”，沉淀在这里的鲜血不下百万。东汉初王元曾经这样劝隗嚣：“请以一丸泥东





17.诸葛亮第一、二次北伐示意图
18.诸葛亮第四、五次北伐示意图

封函谷，图王不成，其弊犹足以霸。”——老大您只要用一坨泥向东封住函谷，就算当不成王，也足以独霸一方了。

因为函谷道正面攻陷关城几乎是不可能完成的事，达到了所谓“绝对防御”的高度。历史上大多数人入关中都是用声东击西的法子：要么明走函谷道，暗从南阳走商洛道取武关，如刘邦入关灭秦；要么明攻潼关，暗渡北方黄河的蒲坂津，绕道入关中，如曹操大战马超。

最能凸显函谷道作用的，莫过于唐天宝年间的哥舒翰对安禄山的大战。安禄山叛军攻陷洛阳后，封常清、哥舒翰守卫潼关。叛军不能向西半步，安禄山急得眼睛都瞎了。这时急于求成的唐朝廷却强迫哥舒翰出击去打安禄山。顿时攻守之势转换。原先是安禄山叛军沿函谷道向西，硬打唐军把守的潼关，现在变成哥舒翰率军沿函谷道向东，硬打叛军把守的函谷关。

叛军在函谷窄道中设下埋伏，从两侧山上推下燃烧的草车用火攻，又率部迂回到唐军后路。20万唐军葬身函谷窄道，逃回潼关的不过数千，军心涣散的唐军旋即向叛军投降。大门洞开，关中空虚，唐玄宗因此仓皇逃向巴蜀。

汉中：蜀之门户

三国标志性的三场战役公认是官渡、赤壁和夷陵。但也有人说，东汉建安二十三年到二十四年（218～219年）刘备与曹操的汉中之战，才是定鼎三分的关键战争，因为正是汉中之战的失利，使曹操丧失了最后一个统一中国的机会。这种说法不无道理。

汉中盆地在秦岭之南，米仓山以北。北瞰关中，南蔽巴蜀，东达襄阳，西扼秦陇，自古以来就被视为“形势最重”的战略要地。汉中古称梁州，战国时代是楚国领土。秦国用张仪之计夺取汉中，置汉中郡，后从汉中攻取巴蜀，国力大增，才能并吞六国，奠定了统一的基础。楚汉相争时刘邦被封为汉王，萧何劝他“汉中，语曰‘天汉’，其称甚美。愿王汉中，收用巴蜀，还定三秦，天下可图也”。此后刘邦灭楚建汉，正是按照这个战略一步步实现的。

自古以来，汉中入关之路有三，入蜀之路有二。入关之路为褒斜道、傥骆道、子午道，入蜀之路是金牛道和米仓道。

1.褒斜道

褒斜道在陕西西南的郿县与汉中之间，因为取道褒水和斜水的河谷而得名。这两条河同出秦岭太白山，褒水向南流，注入汉水，谷口在旧褒城县北10里；斜水向北流，注入渭水，谷口在郿县西南30里。褒斜道全长470里。

传说秦惠王取蜀走的就是这条路。汉末张鲁掩杀汉中太守，拥兵堵塞斜谷，阻塞的是这条路；汉中之战时曹操从长安到汉中，行军艰苦无比，叹曰“五百里石穴”的是这条路；后曹真经此路南下侵袭汉中，遇到大雨，半途而废，还是这条路；诸葛亮最后一次北伐，做木牛流马至斜谷口，经过斜谷进军郿县，病逝五丈原，走的也是这条路。

2.傥骆道

傥骆道即骆谷道。从陕西周至西南沿骆傥河谷南至洋县，是关中与汉中之间最短的通道。全长420里，崎岖曲折，共有八十四盘。244年曹爽试图侵入汉中，入骆谷300余里后无法前进，只好引兵回转。归途中被费祎在三岭截击，伤亡惨重。

3.子午道

这是汉中通向关中诸路中地理环境最靠东的一路，也是最具争议的道路。子午道是秦代古栈道。在陕西中南，从长安西南的杜陵直穿秦岭，抵达汉中。项羽封刘邦为汉王后，刘邦从杜陵一路来到汉中，为表示自己不再图谋向北的决心，火烧栈道，烧毁的就是子午道。

这条路的路口距长安最近，但距离却最长，全长660里，极为艰险。也就难怪诸葛亮否决魏延的请求拨兵走子午谷剑指长安的建议了。

4.金牛道

金牛道又称石牛道，剑谷道。越七盘岭入川，从朝天驿趋剑门关，是古代汉中到巴蜀的交通要道。故老相传，秦惠王制作五头石牛，说是能屙金粪，送给蜀王。蜀王于是命五丁开道迎之，金牛道由此得名。秦军随后跟进灭蜀。此后金牛道被视为蜀之喉，凡从汉中入蜀，无不首先控制这里的栈道。钟会入剑阁，就是从此道而来。此后千年之间，每逢蜀中有难，金牛道必为战场。

5.米仓道

米仓道在金牛道之东，经过米仓山而得名，从汉中县南沿着汉水支流的谷道和嘉陵江支流巴江的谷道可到四川巴中地区，也是汉中入川通道。曹魏大将张郃从汉中进军巴中，在四川渠县的八濛山为张飞所破，走的就是这条道。

只是这条从汉中连同巴中的道路在历代光荣“三国志”中都没有体现。

巢湖血：淮南鏖兵

春秋末年，吴王夫差为北出中原开凿邗沟，沟通了长江与淮水。此后魏国开凿了鸿沟和汴水，使济水、汝水、淮河与泗水联通。自此，长江、淮河、黄河与济水四大水系就可以通过这些运河连接起来，形成一个完整的水路运输系统。

两淮地区藉此兴起。无论是由黄河入淮河，还是由淮河入长江，两淮都是必争之地。此后但凡南北对峙的时代，“南北有事，辄倚为重镇”。

地处江淮之间的巢湖，东联吴、越，西控汝州，南通楚赣，北接河南，在曹魏与孙吴对峙的三国时代，就不可避免地成为南北交锋的最前沿。在巢湖北岸，就是曹魏的重镇合肥，与大将张辽威震江东的逍遥津；而巢湖东岸连通长江的水道旁，即是让曹操折戟沉沙，叹息“生子当如孙仲谋”的孙吴重镇濡须口。

1.合肥

东汉末年，合肥先是被孙策占据，以顾雍为合肥县长，曹操不愿让此战略要地落入孙策之手，于是上表汉献帝派遣刘馥为扬州刺史。刘馥单骑到合肥上任，修城备战。此后孙权几次想夺取合肥都未能成功。

孙权曾经问计于吕蒙应该如何攻取徐州。吕蒙认为徐州虽然好打，但是地势平坦，骑兵奔驰之地。今天打下，明天曹操就会来争。很容易陷入长期战争的泥潭，不如夺取荆州，全据长江。

吕蒙顾忌的就是合肥。只要合肥还在魏军手里，一旦吴军北伐徐州，魏军只需从合肥向东沿淮河一插，切断北伐徐州吴军的归路和粮道，那就糟糕之极。尤其是去徐州需要坐船，要走的中渎水道冬天有枯水期，进入枯水期走不了大船。曹丕两次广陵观兵，险些回不来了，就是因为枯水期的缘故。那样非但徐州守不住，恐怕讨伐徐州的数万吴军也是凶多吉少。此后孙权再没有向北去争夺徐州的想法。

魏吴围绕合肥交手32年之久。太和六年（232年）满宠在西北三十里不靠水边处起合肥新城。孙权第二年再来，见新城离水比较远，竟不敢轻易下船。终吴之世，始终未能从两淮得到一寸土地，就是因为合肥总控制在魏国手中。

2.濡须口

濡须口在巢湖东。巢湖之水，南通大江，濡须正扼其冲。东汉末年，孙权在濡须口北岸筑城，曹操也不甘示弱，在对岸安置栅栏。孙权听从吕蒙的建议，又在这里修建起了坞堡。

东吴虽是弱兵，但充分利用地利，从此曹魏不能向东移动半步。











19.建业城看得出是水边的样子，只是这一代水战是没得打了

20.《三国志3》的大地图，上面的关口依稀可见

21.《三国志4》中的城池分布示意图

22.《三国志5》的大地图，地势却是复杂，但在游戏中并无实用

23.《三国志12》中攻城战的小地图，精细虽精细，但对战斗的实际影响还是不够大



三国边缘人

■策划 本刊编辑部 ■执笔 生铁、真髓、蓝星

毫无疑问，“三国”最吸引人的就是“人”——明君、贤臣、良将，所涉及人物多半是政治、军事方面的，其他方面的人物很少提及或者至少是被了解、被重视度不够，这些人通称“边缘人物”。

今天，我们便把视点集中在这些边缘人物的几大主体上，这几个主体分别是——女人、胡人、异人。女人不解释，胡人是指当时存在的各少数民族势力的相关人物，异人要多说些，泛指除政治、军事领域外有所成就的著名人物，比如史家陈寿、医者华佗、发明家马钧、建安七子、竹林七贤等，当然，有些著名的政治、军事人物在其他方面也有所长，比如书法家钟繇。

这三个大群体虽都属边缘人物，但在《三国志12》中的境遇却大大不同。在《三国志12》中，女武将的数目较前代又有增加，人设一个比着一个的漂亮，有足够的看点。相比于女人，本代游戏中胡人的被重视程度就差了许多，《三国志12》里只有少数民族的武将，没有独立的少数民族势力（指如《三国志Ⅸ》中那样羌、乌丸、山越和南蛮势力）。大家都知道，三国之后是短暂统一的西晋，随即就是烽烟四起神州尽赤的五胡十六国，那是曾经在三国时期崭露头角的少数民族们纵马中原的时代。即或是只讲三国时代，各少数民族对政治、军事等各方面的影响，也一点儿不能被小觑的。胡人也就罢了，异人们的处境更惨，因为不抱团（这些人干什么的都有），所以在游戏中只是零星的出现，更为凄惨的是游戏中似乎是有他不多没他不少，看来光荣在如何设定这些异人的问题上，确实没有拿出什么好的解决方案来。

对这三大类人物，我们也采用了不同的方式去对待。下文中，我们先请颇具恶趣味的生铁老爷品评一下《三国志12》中出现的女人们，再请真髓大人解读一下胡人的相关事项，最后蓝星老爷会带来“三国志”系列中异人尴尬境遇的报告。

女人

〞战争让女人走开〞，呵呵，光荣的〞三国志〞系列，最初是没有女性角色的，这并非是由于早期的游戏设计者没有想到这一点——因为从3代的自创人物开始，就可以自定义诸多漂亮的女性角色进入游戏。但作为历史武将在游戏中登场的，在4代之前则只有貂蝉一人——2代仅是作为剧情人物出现，3代需要触发剧情才能作为武将使用，智力非常高！但触发剧情的条件异常苛刻。而一旦你触发出这个貂蝉后，就非常有意思。例如她会拒绝外出埋伏，还例如你每次出战时，她会出来反对，说战争只会增加仇恨云云……足可见开发人员的用心之细腻。从4代开始，貂蝉隐退，一个新角色登场了，那就是祝融夫人。这个角色，真可堪称“三国志”这一男性世界里的模范女性，自4代开始，没有一代缺席。话也说回来，毕竟她也是《三国演义》小说里极少的能打的女性角色。不过，从4代一直到7代，光荣的“三国志”中能够使用的女性武将也仅有祝融一人而已。8代开始，祝融也以孟获夫人的角色出场，不过她和貂蝉一样，只沦落为在家中打扫庭院的主妇，不再领兵出战。蔡文姬也算是个亮点，不过她只是呆在洛阳城里的NPC。

从9代起，“三国志”游戏不仅在美术上一下变得凝重丰满，设计者对于游戏的设想也出现了一些变化。人际关系更完善，戏说的成分出现了——诸葛亮的夫人黄月英、马超的妹妹马云禄、吕布的女儿吕绮玲、孙权的妹妹孙尚香等几个来自民间传说和文艺演绎中的女性角色粉墨登场。自这代开始，“三国志”系列中可以供玩家使用的女性角色变得越来越多。早期的“三国志”似乎在对玩家们说：“我们可是一个正儿八经的、史诗般的历史策略游戏！〞但自9代开始的“三国志”则像是在对大家说：〞瞧，我们知道你们想要什么，虽然这是款历史策略游戏，可是何必不放松一点、增加点乐子呢？反正你们每次也要自创女将来意淫，不如我们做点正经的角色。〞

玩家们会讨厌女武将的存在吗？答案是否定的，而且尤其是随着“三国志”系列血缘和人际关系的日趋完善，女将与自己丈夫并肩作战，也成了一种有趣的期待。但大量增加女武将会给玩家带来同样比例的更多的欢乐吗？答案是不会。女武将再多，也不会从根本上改善游戏的乐趣。游戏生命力的核心，还在于它的系统和设计。在9代，马云禄、吕绮玲、孙尚香是作为一种特定的奖励出现的，11代的女武将与丈夫“并肩作战”时，则会有援助攻击的辅助打击！10代的话嘛……可以生孩子。12代，因为光荣似乎还没想好夫妻有什么作用，所以……你可以选择在“选项”中关闭女武将，让她们仅仅出现在历史事件中。

谁说战争就要让女人走开了？闲言少叙，让我们来看看《三国志12》中到底有哪些杰出的女武将吧！此外，游戏列传中已写明的内容，如无必要，下文就不多重复了。

祝融夫人

小说中的虚构人物。“祝融”本是上古神话中的火



1.历代光荣“三国志”中的祝融夫人形象，模范出场人物！

神，它居住在南方，也是上古时代中国某部落的代称。小说中用祝融来为孟获夫人命名，称其为祝融末裔，恐怕也有塑造她形象的作用吧？游戏中的形象太像西班牙女性了。

孙尚香

也即《三国演义》里的孙仁。两个名字都是后人编撰的。她是那个时代又一位政治婚姻的亲历者。史载其确实以自己是孙权（同父异母）妹妹为骄傲，带着吴国的将吏，在蜀国纵横不法，吊得不行。肯定是她和刘备的关系已经彻底破裂，孙权才决定用大船来接她回吴国，但问题是她走时为什么要把阿斗刘禅带走，这点挺奇怪的。将对手势力的独子抢走作人质，表面看是顺理成章，但难道吴蜀关系当时真坏到孙吴要拿刘备的儿子当人质了吗？我总觉得这一定是孙夫人自己的决定……

在游戏中，她的统帅和武力都是女性武将中的第一，逆天啊！

貂蝉

这位就不用介绍了。中国古典四大美人之一。她可说是一位被许多民间人士共同塑造出来的人物，最早见于元杂剧，在《三国演义》中形象彻底丰满起来。貂蝉一名，很可能取材于汉代高官的礼帽——貂蝉冠。貂是帽子左边插着的貂尾，形状像羽毛。蝉是玳瑁制的一个帽冠上的蝉形装饰物（在近两代的光荣三国的人物头像中，有几个文官的冠上都有玉蝉或玳瑁蝉，你仔细找找）。貂和蝉即象征官场，又有“高洁”的意味，很有可能貂蝉的名字就是因此而来吧。游戏中的形象，不评价。

大乔、小乔

是现在的安徽人。孙策、周瑜攻打庐江，城破后得到的当地姓“桥”的大户人家的两个极漂亮的女儿，后写作乔，但和乔玄无关！说白了，大小乔，其实和秦宜禄的妻子杜氏、袁熙之妻甄氏的命运差不多，其余的美好都是后代的演绎。12代中的画像形象，也算贴切。









2.貂蝉
3.大乔
4.蔡琰
5.孙尚香

蔡琰

列传中对她的介绍非常明白，是个悲剧时代中的悲剧人物，也是那个时代的见证者。“文姬归汉”也成了中国历史的一段佳话。游戏中的形象略缺乏个性色彩。如果能身着胡服，就更能印证她的身世之不同了。她的最后一任丈夫董祀没有出现在本代游戏中。

关银屏

关羽有女儿不假，孙权本来要拿自己儿子来婚配的，但碰了一鼻子灰，也埋下了后来关羽身首异处的祸根。但关银屏则绝对是个民间传说人物，游戏里很有型！但画师始终不怎么会画人物的手。

郭氏

即文德郭皇后，曹丕的夫人，是现在的河北人，身世跌宕，但非常有头脑。史载她导致了甄妃的被杀。

张氏

张飞的大女儿，敬哀皇后。张飞的两个女儿都嫁给刘禅，或许又是政治婚姻的当事者吗？还是说确实都很有姿色？下文或许有答案揭晓哦！在游戏中，她穿着小褂、扛着父亲的大枪，看不出一点皇后或者哪怕将门之后的感觉。

王元姬

司徒王朗的孙女，嫁给西晋太祖司马昭。最起码是个官三代。她的儿子司马炎又代魏称帝。这么好命的女人，绝非只靠命硬。能预见到钟会叛乱者，绝对是女中豪杰。在游戏中，不合理地露着个大胸也就罢了，智力和政治都设定得太低了！高一点会死啊！

甘氏

刘备的夫人之一。甘夫人是安徽沛县人，和刘备在荆州时生下刘禅，跟着刘备经历了许多兵荒马乱。后来刘备走到南郡，还未入蜀，甘夫人就去世了，葬在南郡。刘备称帝后一年（222年），筹备将她的墓迁回成都，这或许反映出他对甘夫人还是有感情的。结果，称帝后第三年，灵柩还没运到成都，刘备去世。甘氏很可能也是卞氏那样的贤妻，不过史载太少，去世又早，所以后代的人对她基本没有了解。游戏中她的形象充满忧虑，做出祈祷的形象，不知何解。

甘夫人和糜夫人出现在游戏里，我是一点意见也没有，哪怕是只做NPC也可以。关于她们的故事，可以衬托出刘备（抛弃妻子）、赵云（长坂坡救幼主）、关羽（过五关斩六将）等多位主要角色的性格和形象，增强游戏可供回味的内容。

孙鲁班、孙鲁育

亲姐妹，小名曰“大虎”“小虎”——这小名起的，老孙家到底是豪强家族出身啊！但是这二姐妹在历史上不仅没有留下美名，还在宫廷内斗中反目，最后孙鲁育竟被孙鲁班找理由陷害致死，孙鲁班自己也没有好下场，后被流放到今江西南昌一带。以古为鉴，可知权力是一种可怕的东西，连骨血亲情都可以被它泯灭。对这两人的能力没有什么可说的，但“总猛射”和“火计”的特技却有够变态。

步练师

今天的江苏淮安人，出身于当地的名门望族。是孙权最喜爱的夫人之一，大虎、小虎的母亲。游戏中的形象又是袒胸露乳，毫无名门气质。建议光荣的画师提高审美，不要老学张艺谋，给女人都画出“事业线”。

何氏

灵帝的皇后，热衷内斗，勾结宦官。女流中的昏庸之辈。“事业线”。

曹节

曹操若干女儿中的一位。在公元213年，和另两位姐妹一起，嫁给汉献帝，这本是一桩政治婚姻。213年，是曹操被封为“魏公”的时候。那年刘备还没有取得蜀地。214年，曹操就找理由害死汉献帝的原配皇后伏皇后。又隔年，215年，曹节就被封为皇后。但是这个曹节很有意思，5年后，曹操去世，曹丕逼献帝禅让，曹节却痛骂曹丕。这人生的故事不是很耐人寻味吗？

黄月英

智力、政治均为女将之首的诸葛夫人登场了。黄月英姓黄，名字无考。月英以及其他的名字，都是后人杜撰的。老黄家是当时湖北的名门，诸葛亮娶黄氏虽也勉强算门当户对，但诸葛一族彼时已经没落，所以他娶黄氏多少有点施瓦辛格娶肯尼迪家族的侄女为妻的意思，算攀了高枝。 有史书说她貌丑，可在《三国志12》里，她彻底变成了手持魔方和悠悠球的白人女子！好吧，我看错了，她拿的不是魔方和溜溜球，而是一个木牛改进型流马的模型吧……

甄氏

绝代美人，甄家是今河北无极县一带的名门（至今无极县西还有个甄村，估计都是当时甄家后人）。甄氏能嫁给当时的四世三公的袁家公子袁熙，绝不是仅仅因为貌美的原因。本来也就是一个开局跌宕、结局也不完美的悲剧女性，却因曹植的《洛神赋》而名留青史。《洛神赋》真的是曹植为了暗恋自己的嫂子甄氏而写的吗？这种说法最初来自于唐朝的文学评论家李善的推断，并未见于正史。众所周知，“砖家”的话，我们总要留一些怀疑。甄氏特技是“文武低下”，难道是见了美女，文臣武将都丢了魂？

邹氏

也是当时的一个大美女。曹操因为这个女人，损失了长子曹昂和贴身爱将典韦。说起来，曹操的“人妻控”还真是……

樊氏

贵阳太守赵范的嫂子，史载其有国色，但“国色”不应是游戏里的花痴样吧？汉末时代的所谓汉人，还是一个充满活力的民族，尚无宋明时期的桎梏礼教。赵范将有姿色的寡嫂介绍给赵云，并不见得心存恶意，樊氏也就这样在中国浩如烟海的历史中打了一次酱油。

夏侯氏

是夏侯家的亲属没错，基本可确认是被张飞抢亲的没错。三国时代，能被抢亲的，大概也是非常的美人。她的两个女儿都能当上蜀汉皇后，想必也有很高的概率是美女呢。

糜氏

刘备的多个妻子之一，糜竺的妹妹。糜竺在徐州时，不仅赠与刘备金银，还嫁出自己的妹妹，这显然也算是一次





6.甄氏
7.邹氏
8.樊氏
9.夏侯氏





明智的政治投资。不过糜氏后来也消失在茫茫的历史黑夜中，再也没有出现在史书的记载当中。

徐氏

孙权的弟媳妇，一个仅仅在《吴历》中有记载的女性。有勇有谋，不是一般的女子！

卞氏

武宣卞皇后，最初是曹操的妾，后为继室。曹操去世的前一年，正式封她为王后。一位真正深明大义、坚毅冷静、心胸宽广的女性。她虽出身低微，但在中国历史上位居显位的女性当中，那些出身并不显贵的女性，往往却具有更良好的品德，卞氏就是一例。其子曹彰、曹丕、曹植之优秀，恐怕不能说与她的抚育没有关系吧？游戏中卞氏的造型，还算符合她的精神面貌。唯独其兵种是骑兵，这个有点奇怪哦。

刘氏

袁尚的母亲，曹丕抓着甄妃时将她一并抓了。面对外侮她可以自缚双手以示恭顺，但同室操戈时却心狠手辣。

蔡氏

刘表的后妻、蔡瑁的姐姐。刘表两子之间的内斗，不是和她一点关系没有，但造成这一问题的根源还在于刘表自身。本代游戏中，蔡氏的形象也算恰当，非大奸之相。

张春华

宣穆张皇后，是今河南人士。列传里对她的情况写得很清楚了。非常有本事的女人，游戏里智力和政治都不低。拿着刀正要杀那个无辜的婢女，神色刻画还不错，但服装好古怪。又见“事业线”。

王异

羌道令、益州刺史赵昂的妻子。三国里提到的翼城，





10.王异
11.张春华

应该是是现在的甘肃省甘谷附近。韦康和赵昂都是曹操任命的官员，所以受到马超进攻时，凉州最高执行长官韦康不想让百姓受苦，向马超投降，结果马超不仅杀了他，仍继续攻打赵昂，并把他儿子作为人质。王异认清了马超的为人，投降是怎么都要死，所以忍下丢弃儿子的巨大痛苦，让赵昂坚持抵抗，直到夏侯渊的救兵到来。奇女子。“事业线”。

孙氏

孙策的女儿，被她的叔叔孙权许配给陆逊——又是政治婚姻。陆家是江东举足轻重的地方大族。对于这桩婚姻背后的关系，游戏中的列传写得非常好。孙氏也是陆抗的母亲。

夏侯令女

这个女人怎么会被选到游戏里，我从《三国志11》开始就觉得奇怪。确实是个奇女子，但也有点太古怪了。而且游戏的政治智力还特别高，智力比郭皇后和王元姬都高，莫名其妙。依我看她的特技应该是能减低自身战斗力的“自残”，游戏中的造型，拿着把匕首，刚把自己头发割下来，表情有点二。我觉得应该选她正在割自己鼻子的形象作为人物造型，那才够刚烈！

辛宪英

了不起的女人。在游戏里的智力仅次于黄月英。但政治却位居第五位，不知游戏的开发人员怎么想的。在这个世界上，所有能预见未来事情发展走向的人，不是有占卜能力或者特异功能的人，而是具有能够洞悉事物本质的人。辛宪英就是这样的人。

少数民族

世界很广阔，民族和地域之间的文化交流始终没有断绝，三国时代也不例外。但游戏中如何处理这些周边民族，始终是个问题。

无论是《三国志》《三国志Ⅱ》还是《三国志Ⅲ》，都没把少数民族当成一方势力来处理，只是有几个在小说《三国演义》中出场的少数民族武将，如孟获、沙摩柯等人。

少数民族开始大放异彩的变革，首先出现在《三国志Ⅳ》，这是外交指令中首先出现了少数民族势力的一代。玩家和电脑均可以通过外交邀请少数民族势力攻打对手的城市，遇到少数民族前来攻打，如果出兵迎击，会消耗不少兵力，但战胜少数民族却可能抓住少数民族武将，譬如左贤王。如果不迎击，就只能任其抢掠州郡，损失一半钱粮，大降民忠和内政值。

不仅如此，《三国志Ⅳ》里还出现了两个玩家可以操作的少数民族武将君主：孟获和在《三国演义》姜维九伐中原时出场过的罗贯中创造的虚拟人物——西羌王彻里吉。

这两个武将在与自己相同的少数民族势力外交上有得天独厚的优势。譬如很容易邀请同一少数民族势力攻打敌人城市，还有被同一少数民族势力攻击城市后不损失内政值只降低民忠。

到《三国志Ⅴ》，游戏取消了少数民族外交，却大大完善了少数民族武将的数量和头像，孟获等南蛮武将增加到14人，忙牙长、木鹿大王、兀突骨相继登场；西羌有了彻里吉、雅丹等5人；还出现了鲜卑的轲比能、乌丸的蹋顿（在简体版中错写做了冒顿），还有匈奴的左贤王以及武陵蛮的沙摩柯。

然后玩家迎来了少数民族大放异彩的《三国志Ⅵ》。

首先，在这一代“三国志”里，少数民族不再是看不见摸不着的角色了。乌丸（乌桓）、匈奴、羌族、氐族、山越、南蛮6个少数民族势力头一次出现在全国地图上。只不过玩家仍然无法选择它们进行游戏。



12.《三国志Ⅳ》中的羌王彻里吉
13.《三国志Ⅳ》中，游说乌丸王去攻打自己的敌人











14.《三国志Ⅸ》中的乌丸大王
15.《三国志Ⅸ》中的乌丸武将
16.《三国志Ⅸ》中的乌丸城池情报
17.《三国志Ⅸ》中的南蛮城池情报

《三国志Ⅵ》有一个特色，不同地区招募不同的兵种，乌桓、匈奴和羌族北方三少数民族的数万铁骑兵，相信曾经让不少玩家大吃苦头。所谓你来我往，《三国志Ⅵ》中，玩家也可以征服少数民族势力，收其精锐为己用。三国历史上曹操征服三郡乌桓，驱策乌桓骑兵东征西讨，乌桓遂称天下名骑；诸葛亮平定南中，收南蛮精锐，迁青羌五部组建飞军……这些都可以在玩家手中得以重现。

其次，更多的少数民族武将粉墨登场。匈奴单于于夫罗、继任单于的于夫罗之弟呼厨泉，以及后世赫连勃勃的祖先右贤王去卑、被轲比能杀死的鲜卑单于步度根，以及氐族前秦的先祖苻健。可以说，《三国志Ⅵ》是少数民族武将最多的光荣“三国志”游戏。

但是有句话，做得越多，错的越多，《三国志Ⅵ》把少数民族势力当做重头戏，反而却露出了极大的马脚。

举一个简单的例子，《三国志Ⅵ》的少数民族势力，都叫做某某王，然后带着4个某某武将。譬如南蛮势力，就是南蛮王，带着4个名叫南蛮武将的将军。那么问题来了，在后期诸葛亮南征的剧本中，“南蛮王”孟获是一方独立君主，可是就在孟获势力的旁边，还有一个南蛮势力。好不别扭，而且全然不合逻辑。

和这相同的还有，明明是匈奴单于的于夫罗，在游戏中却还要在匈奴势力的匈奴王麾下做将军。这简直就是笑话！

《三国志Ⅵ》之后，少数民族设定陷入了长达5年的沉寂，和这个无法自洽的逻辑不无关系。《三国志Ⅶ》和《三国志Ⅷ》完全抛弃少数民族势力的设定，不是没有原因的。

《三国志Ⅶ》和《三国志Ⅷ》这两款角色扮演为主的三国志游戏，抛弃了少数民族势力，而且大幅度削减了少数民族武将，唯一的惊喜就是制作了羌胡重要历史人物北宫伯玉，这个掀起汉末羌族起义的羌胡大将。

直到2003年，《三国志Ⅸ》横空出世。时隔两代之后，光荣又重新捡起了少数民族势力设定。

《三国志Ⅸ》的少数民族势力被削减为四个羌、乌丸、山越和南蛮（通关后还可出现倭，那纯属日本人的恶趣味），如同《三国志Ⅵ》那样，少数民族势力在地图上各有地盘，而且手握强兵，非同小可。撩拨少数民族进攻对手，也不必花钱邀请了，只要用高智力的武将实施流言，让对手和少数民族关系恶劣，即可收到奇效。《三国志Ⅸ》中的少数民族进攻欲望极强，兵力又多，攻城拔寨如探囊取物，善加利用可以兵不血刃消灭对手。

尽管和《三国志Ⅵ》相比，《三国志Ⅸ》中有名有姓的少数民族武将少了很多，少数民族也从6个下降为4个，算上倭的话就是5个。但是《三国志Ⅸ》在少数民族题材上有一个最大的创新：通关彩蛋允许玩家选择操纵5个少数民族势力进行游戏，这是《三国志Ⅵ》无法比拟的。

但是我们前面提到的《三国志Ⅵ》曾经遭遇的尴尬，在《三国志Ⅸ》上一样没能得到解决。这才有了《三国志Ⅹ》和《三国志11》中的少数民族叛乱思路。

《三国志Ⅹ》和《三国志11》彻底回归了“三国志”1、2、3代和《三国志Ⅴ》的传统，取消了少数民族独立势力，只保留历史剧本中的少数民族武将君主（孟获）。

光荣在这两代对于少数民族袭扰和叛乱改变了思路，把少数民族叛乱跟治安等内政数值紧密挂钩，当边境城市的治安等数值过低，城市附近就有可能出现少数民族的兵队摧毁建筑，袭击城市。就像内陆城市的治安太差会出现山贼队一样，成为了内政数值过低的一种惩罚。

光荣用这种偷懒的办法回避了尴尬的少数民族势力问题，但是新的问题也随之出现：譬如正在游戏，因为城市的治安太低，导致一队少数民族暴动了，这从逻辑上是讲得通的。但是这队人叫南蛮也罢，叫强盗也罢。又有什么区别呢？

时至今日，最新推出的《三国志12》也是只有少数民族的武将，没有独立的少数民族势力。少数民族独立势力几起几落，再度沉寂，却不知第三次复兴要等到什么时候了。

笔者自不量力，也谈谈自己对三国志少数民族设定的一些构想。

首先，笔者认为光荣在“三国志”4、6、9代中对少数民族势力的努力尝试都是很有特色而且取得了很大成就的。

汉末三国的历史，跟少数民族是不可分割的。姑且不说七擒孟获之类耳熟能详的段子，笔者举个其他例子——

灵帝中平元年（184年）十一月，北地郡和陇西郡的羌胡响应黄巾大起义，公推北宫伯玉和李文侯为将军，杀死护羌校尉，劫持金城人边章和韩遂做傀儡。

185年，北宫伯玉的羌胡联军攻击长安周边，击败汉左车骑将军皇甫嵩，被车骑将军张温击败。张温麾下的中郎将董卓和孙坚因此崭露头角。

187年，不甘心做傀儡的韩遂杀死边章、北宫伯玉和李文侯，拥羌胡十余万进攻陇西。陇西太守李相如投降韩遂，共同杀死凉州刺史耿鄙。耿鄙麾下的军司马马腾也拥兵造反，与韩遂联盟。

18.丘力居
19.于夫罗
20.步度根
21.轲比能









为了攻打羌胡叛军，太尉张温紧急从幽州征调三千乌丸突骑去凉州。原中山相张纯请求统率这支兵马，但是张温不允，任命涿县令公孙瓒统率乌丸突骑，可不愿去凉州打仗的乌丸突骑竟大都叛归本乡去了，让公孙瓒大丢其脸。或许这就是公孙瓒此后一直仇视乌丸，非要将之消灭不可的原因吧。

没能得到军权心中不忿的张纯就联合了乌丸部落酋长丘力居造反，推举张举称天子，率领乌丸骑兵抄掠“青徐幽冀”，祸害了几乎整个华北。

188年，公孙瓒追击张纯和乌丸骑兵，一直追到辽东，把张纯打得大败，回来的时候被丘力居围困在辽西管子城，几乎全军覆没。下一年刘虞上任幽州牧，用安抚手段很轻易就平灭了乌丸叛乱。两相对照，主战的公孙瓒丢尽了脸，于是深恨刘虞。此后他俩的恩怨发展，就不在这里赘述了。

掉头再说187年张纯和乌丸在汉朝东北边陲的叛乱，导致的另一个后果就是汉灵帝下诏从内附的南匈奴征兵前往幽州平叛，听从刘虞调遣讨伐乌丸。

南匈奴单于羌渠倒是很顺从就发了兵，但部众全都鼓噪不安：“乌丸造反，干南匈奴甚事？凭什么要我们去卖命送死？”当即南匈奴右部和休屠各胡起事造反，砍了单于羌渠的脑袋。羌渠的儿子于夫罗即位新单于却不敢回平阳，本打算借大汉朝的刀报杀父之仇，却正巧赶上汉朝内乱，被卷进丁原、张杨、张燕、袁绍、袁术、曹操的中原混战当中……

历史科普到此而止，汉末凉州的羌胡大起义就像一块多米诺骨牌，接连碰撞了乌丸、南匈奴两大汉末北方少数民族这两块骨牌，进而影响了汉末的历史。

爱好三国的朋友们不妨数一数：董卓、孙坚、韩遂、马腾、公孙瓒、刘虞、丁原、袁绍、袁术、曹操……多少耳熟能详的名字，因这一连串由少数民族推动的波澜壮阔的历史大变迁连接到了一起？

三国的历史，固然属于中原和汉民族，但离开了少数民族，它绝对是不健全的，是残缺的。

回到游戏和设定的话题。无论是“三国志”1、2、3、5代对少数民族势力的无视态度，还是《三国志Ⅹ》《三国志11》那种把少数民族单纯当做内政惩罚和捣乱分子的做法，都是不恰当的，不可取的。既不符合史实，从游戏角度来说，也同样也牺牲了一个重要热点。

那么游戏中应该怎么处理少数民族才算恰当呢？笔者有一点浅见，愿与诸君共享。

首先，少数民族应该成为类似《三国志Ⅵ》和《三国志Ⅸ》里的少数民族独立势力，但不应该是跟君主势力一样，而是分散到相当多的郡当中，成为零散的部落宗帅。

譬如西羌的“渠帅”“豪帅”，譬如三郡乌丸和鲜卑的“部落大人”，譬如内附的南匈奴的五部“骨都侯”，譬如在东南崇山峻岭中以“宗部”“宗伍”聚居的山越，譬如南中地区大大小小的“夷帅”和“百世逌耶”。

在某些少数民族杂居的地区甚至可以有好几个部落，各有头领。譬如凉州地区就有“烧当羌”“先零羌”和“湟

中胡”等众多羌胡部落；河套地区和并州地区有匈奴以及休屠各、羯胡等“入塞匈奴十九种”；东南吴军有严白虎等各部山越宗帅，南中地区有“青羌”“牦牛羌”和“越秀夷”等众多西南夷，等等。

其次，就像《三国志Ⅳ》和《三国志Ⅵ》那样，当玩家势力占领拥有少数民族的郡或者与少数民族相邻的郡，就可以通过外交收买少数民族，或者用计策离间少数民族和其周边势力，达到为玩家作战的目的。譬如可以邀请少数民族共同出兵，也可以使他们出兵反叛本郡统治者。电脑势力也可以如此。

玩家也可以采用武力手段征服少数民族，出兵攻打迫使它们成为从属附庸，让它们为玩家提供独特的士兵。就像征服三郡乌丸驱策使之为“天下名骑”的曹操，整编南中青羌五部成“飞军”的诸葛亮。

在玩家声望很高又征服了某地区的全部或绝大多数少数民族之后，可以会盟诸部帅，成为该地区全体少数民族的共主。此后作战可以发起全族讨伐令，体验一把北宫伯玉、韩遂十余万羌胡联军潮水般涌入三辅，南中地区南蛮蜂起叛乱的感觉。

此外，有些少数民族势力的首领天生就有发起全族召集令的能力，譬如河东匈奴有“单于”称号和血统的于夫罗，三郡乌丸之首的部落达人丘力居和其继承人蹋顿，三国后期一统大漠的鲜卑雄主轲比能，还有南中地区汉夷威望极高的豪族孟获。这些武将做首领的少数民族势力，想必会成为周边的玩家或电脑君主的心腹大患。

最后，关于少数民族的人物，笔者认为不如就让普通武将归普通武将，少数民族的归少数民族。譬如于夫罗、呼厨泉等人，就让他们成为各自少数民族势力的首领，可以用外交或者武力手段迫使他连同其部族一起成为从属势力，但却不把他当成普通武将。

再譬如雍闿、孟获、高定等人，也是如此处理。只不过设定一两个特殊的剧本，譬如“诸葛亮南征”剧本里，让他们成为普通武将，并且分别统治南中地区的四个郡。

大致就是如此吧。最后忍不住对《三国志12》中南蛮诸将的造型吐个槽——

孟获从《三国志》就出场了，造型一代比一代更像食人生番，到《三国志12》更是身裹兽皮，头插羽毛，手下一堆歪瓜裂枣的装束更是千奇百怪。

但是这真是一个天大的误会……孟氏虽然在南中威望极高，却是地地道道的汉家大姓。像他们这种举族南迁到夷地，与夷人世代通婚、情谊深厚的汉家豪族，在《华阳国志》里有个专有称呼——“百世遑耶”。

南中平定之后，诸葛亮让孟获做了蜀汉的御史中丞。想想吧，这位御史中丞要是一身兽皮头插鸡毛，怎可能呀！退一万步讲，就算孟获真是南蛮之王。南蛮，在中国史书中叫西南夷，夷就是“彝”，汉代西南夷是现代彝族的祖先。彝族的传统和服装俱在，怎能把孟获等人画得跟非洲或澳洲的生番一样呢？

三国之后是短暂统一的西晋，随即就是烽烟四起神州尽赤的五胡十六国，曾经在三国时期崭露头角的少数民族们纵马中原的时代来临了。









22.沙摩柯
23.蹋顿
24.呼厨泉
25.刘豹

一、匈奴

1.屠各

其实从霍去病打通河西走廊降服匈奴的休屠王开始，汉朝就陆续获得不少北方匈奴人的部落，分别安置在河西、河套和并州等地。

其中汉化最深的匈奴贵酋又被称为屠各，“最豪贵，故得为单于，统领诸种”。匈奴贵酋都有汉姓，因为单于和汉朝公主通婚，所以汉姓刘。灭亡西晋的汉赵创建者刘渊刘元海，就是出身屠各，是匈奴单于于夫罗之孙，五部匈奴左部帅刘豹之子。

除了最高贵的屠各匈奴，其它入塞匈奴的民族成分就没那么单纯了。早先匈奴强大的时候征服了中亚很多地方，那些地方的人也随之变成了匈奴人。他们被匈奴征服，成为匈奴人的部民，随后又随匈奴贵族内附，在塞内安家落户。

2.羯胡

白皮肤深目高鼻的羯人就是这样从中亚来到并州的，他们和其他诸多西域民族被称为“匈奴别种”，又与屠各人一齐统称“入塞匈奴十九种”。继屠各刘氏统一北方的后赵石勒、石虎都是羯族人。后来掌握北魏军政大权的尔朱荣也是羯族人。

3.铁弗

东汉后期，鲜卑取代匈奴成为草原霸主，并州北部的内迁匈奴和漠南鲜卑关系密切，相互通婚。北方诸族管匈奴男子与鲜卑女子婚配的后代叫铁弗。于是一个新的民族诞生了。

铁弗匈奴最兴盛的时代是雄霸西北、残暴无比的赫连勃勃，建国大夏，统治包括宁夏和陕西大部的国土，建造了坚固无比的国都统万城。赫连氏是赫连勃勃建国后为自己造的姓，他本姓刘，上溯到三国时代可能会让人大跌眼镜：赫连勃勃这样一个猛人，祖上却是光荣“三国志”中数值烂到家的右贤王去卑。

去卑娶的鲜卑妻子为他生铁弗匈奴首领刘虎，刘虎生刘豹子（不是刘豹的儿子，就叫刘豹子），刘豹子生刘卫

辰，而赫连勃勃正是刘卫辰的第三个儿子。

二、乌丸

和匈奴相比，叱咤一时的乌丸却没那么风光了。被曹操征服的三郡乌丸被彻底打散了建制，一部分内迁融入了汉族，一部分在塞外融入了鲜卑。《新唐书》在记载奚族的时候却有这样一笔："奚，亦东胡种，为匈奴所破，保乌桓山。汉曹操斩其帅蹋顿，盖其后也"，如此看来，与契丹皇室世代联姻被赐姓为萧的奚王，当是乌丸之后。

三、鲜卑

历代"三国志"游戏从来没有把鲜卑设成少数民族势力，这一点实在大错特错。

1.檀石槐与轲比能

公元89到105年，衰弱的北匈奴向西远遁。走出大兴安岭的鲜卑人尽占匈奴故地。

汉灵帝统治时期，鲜卑诸部的联盟首领檀石槐统治了从辽东到敦煌的广大北方地区，而且野心勃勃，几乎年年入寇。灵帝派遣大军讨伐他，反而被檀石槐打败，数万汉军覆灭。幸好檀石槐181年就病死了，他的几个儿子互相争斗，鲜卑部落纷纷独立，汉朝北方边患就此消除。

檀石槐死后，漠南鲜卑最大的势力莫如檀石槐后裔步度根。但随着中原混战加剧，大批汉人逃避战乱来到草原，代郡的小种鲜卑首领轲比能收留汉人，为他打造兵器铠甲，教习部落使用中国法度和文字，从此势力大增，渐渐凌驾于步度根之上。

233年，轲比能兼并步度根部众和先前独立的各个鲜卑部落，一统漠南。他还曾经配合诸葛亮北伐，率军出北地郡，与诸葛亮联兵攻击曹魏。引起曹魏警惕。曹魏于是派遣刺客暗杀轲比能，鲜卑又陷入了混乱之中。

但鲜卑诸部的崛起才刚刚开始。

2.慕容鲜卑

看过金庸小说《天龙八部》的人想必对一心复国的慕容氏印象深刻。小说中慕容氏要复的国就是五胡十六国期间慕容鲜卑建立的燕国。檀石槐把鲜卑领土分成东中西三部分，各自有部落大人统治。慕容就是中部大人之一，封地在右北平以西到上谷塞外之地。

魏国初年，慕容鲜卑从上谷封地迁往辽西。238年，慕容鲜卑首领莫护拔率部跟随司马懿讨平辽东公孙渊，被封率义王。这个莫护拔就是前燕开国皇帝慕容皝之父慕容廆的曾祖父。历经数代，慕容鲜卑并吞扶余，叩关南下，击败冉魏，建立了燕国。

3.宇文鲜卑

建立北周的宇文氏也是鲜卑人。只不过在它是鲜卑之前还曾经是匈奴人。北匈奴王庭西遁，但流落在草原上的匈奴部众着实不少，只不过都被并入鲜卑当中去了。和曾经做过中部大人的慕容鲜卑相似，宇文鲜卑世代是东部大人，领地从右北平到辽东。灵帝时的辽东大人槐头就是宇文鲜卑的始祖。

4.拓跋鲜卑

拓跋鲜卑建立的北魏是五胡十六国的终结者，北魏孝文帝改革更是写入历史教科书的条目。但是拓跋鲜卑却不像慕容鲜卑和宇文鲜卑那么显赫。在三国时代，它被称为别部鲜卑，也没有担任部落大人的先祖。

被北魏皇室封为始祖神元皇帝的拓跋力微担任部落首领（220~277年）的时候，正好是三国时代。拓跋力微是鲜卑父匈奴母的草原混血儿，与前面提到的铁弗匈奴正好相反。

四、氐

淝水之战的北方前秦由氐族苻氏建立。苻氏的祖先原先居住在武都，曹魏时迁居略阳，只不过是部落小帅。氐族的记录也少，三国时代唯一的记录是武都氐王苻双和强端率领部众归降司马懿。这个苻双是否就是苻坚的祖上？那就没法考证了。

异人

"异人"，作为游戏中一大票人的总称，其实并不算合适，本来想着用"名士"这个称呼，但一来《三国志12》中人物有"名士"这个特技，怕混淆了，二来用"名士"的话，肯定又包括了门阀世家中的很多人了，概念实也不准确。

首先说说马钧，这个是在中国科学史上都留名的人物，现在你去国家博物馆，还能看到他发明的"翻车"模型，但就这样的人物，放在"三国志"游戏中，却不知怎么用才好。早几代的游戏中，把马钧作为NPC，后来则成为普通的将领，但不论是哪种设定，从游戏平衡性的考虑，你都不能让他发明的"翻车"使其所在势力的军粮有大幅度的增长。可如果不做这种设定，马钧不过就是个统率、武力没法看，政治、智力半瓶醋的普通将领，随手都能抓一大把的……

相比之下，华佗在游戏中的处理就好得多，华佗基本是作为NPC存在的，作用不过是治疗某位将领或者恢复一定的伤兵，即算是玩家的甜点又不会太影响平衡性。唯一不解的是同一时期的名气一点都不在华佗之下的张仲景，"三国志"中却无提及，早期的"三国志"，一直以《三国演义》为蓝本，不提也就罢了，后来的"三国志"大量考究正史，不提张仲景则有些说不通的。张仲景，生卒年与曹操大致相当，所著《伤寒杂病论》，至今仍有巨大作用。

接下来说说三国时期的商人，一般认为三国战乱，商业不会太发达，大致是不错的，不过这并不等于官方或者民间没有商业活动。三国鼎立势成之后，不论是交好的吴蜀还是敌对的魏和吴蜀之间，实际上是贸易不断的，只不过多半是官商经营罢了。加之古时轻商贾，史家可能也疏于记载，所以三国期间无大商人之名传世。不过细细考究，商人也还是有的。演义中提到，刘备起兵之时，中山大商苏双、张世平送良马五十匹，又赠金银五百两，镔铁一千斤，以资器

用，却也算是大手笔。演义中讲苏、张二人是在涿郡贩马，想来类似的商人不会太少的。下面要说的另一位商人要有名气的多，他就是刘备的大舅子糜竺，“糜竺字子仲，东海朐人也。祖世货殖，僮客万人，赀产钜亿”。糜竺的政治眼光不错，不让吕不韦，刘备窘困之时，糜竺资助刘备“奴客二千”，补充兵源，支持其“金银货币”做军饷，并“进妹于刘备为夫人”，使刘备得以东山再起。

讲起中国文学史，“建安文学”那是绝对绕不过去的，建安文学的领袖人物是“三曹”“建安七子”外加一个蔡文姬，曹操父子自不必说，蔡文姬占了是女人的光，建安七子中只有孔融、陈琳、王粲出现在“三国志”游戏中，却都是各有事迹并非以文士入选，稍晚的“竹林七贤”也差不多，看来“三国志”的“明君、贤臣、良将”体系，不大有这批文士之位呀。

建安文学知名度甚高，估计大家多少都知道些，接下来说的裴秀，了解的怕是不多吧。裴秀（224~271），字季彦，河东闻喜（今山西省闻喜县）人，西晋大臣、学者。历官三国魏散骑常侍、尚书仆射，晋光禄大夫、司空，封钜鹿郡公，作《禹贡地域图》，开创我国古代地图绘制学，李约瑟称他为“中国科学制图学之父”。这个裴秀在《三国志11》中出现过，参数、技能看上去也没什么特异之处，这一代干脆不见了踪影。

此外还有著名的数学家刘徽，知名度很高，就不多说了。还有就是钟繇，虽系魏之名臣，不过在书法领域，怕是取得的成就更高吧。最后说说史家陈寿，虽说三国故事这般家喻户晓，《三国演义》的功劳可能多些，不过《三国志》才是“始作俑者”，由《三国演义》入，自《三国志》深，才是大多数三国爱好者的必由之路吧。

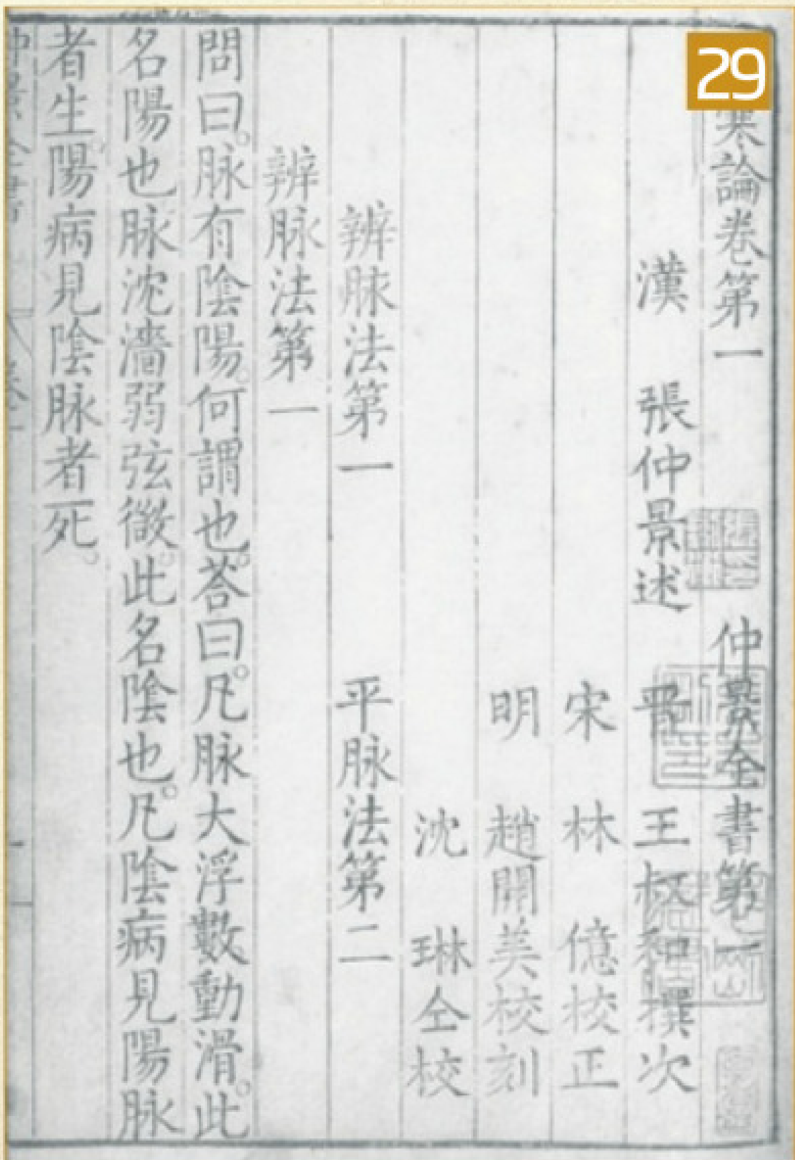
杂七杂八的说了这么多，是因为这些人本来就是哪个领域的都有，本不好合起来说。不能不说是因为他们在各自的领域中取得的成就，未必就低于那些著名三国人物在政治、军事等领域取得的成就。但落实到“三国志”游戏制作这件事上来，这些人的存在却有些“鸡肋”之感。参数和技能都不好定，他们的特长没办法显示出来，没办法显出特长，则会泯然众人，可这样的话，光荣和玩家也必不甘心，于是不如绕过去不提吧。游戏既非历史，也非现实，看来玩家是不能求全责备的了。

26.《三国志11》中的陈寿
27.《三国志11》中的裴秀
28.张仲景像（图据《中国医学通史·文物图谱卷》）
29.《伤寒论》书影








論卷第一

漢 張仲景述 晉 王叔和撰次

宋 林億校正

明 趙開美校刻

沈琳仝校

辨脉法第一 平脉法第二

辨脉法第一

問曰。脉有陰陽。何謂也。荅曰。凡脉大浮數動滑。此名陽也。脉沈濇弱弦微。此名陰也。凡陰病見陽脉者生。陽病見陰脉者死。

《轩辕传奇》公布之初，正值“暗黑3”公布后不久，游戏有一些模仿“暗黑3”的迹象。经过这么几年的发展，《轩辕传奇》逐渐摆脱了“暗黑3”的影子，开辟了一条真正属于自己的道路。

网游评测：轩辕传奇

游戏名称：轩辕传奇	官方网站：xy.qq.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测
开发公司：腾讯游戏	运营公司：腾讯游戏
总体印象	
优点： ● 场景互动出色 ● 操作舒适	缺点： ● 内容缺乏足够的新意
推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）	


人物选择界面与背景融为一体

《轩辕传奇》也是腾讯以精品为目标酝酿多年的大作了，早在2009年，我就参加了《轩辕传奇》的首测。当时这款游戏完成度很低，等级上限只有20级，游戏内容非常有限。但就在这有限的内容里，已经蕴含了精品的潜质。此时腾讯还没有《斗战神》这样足够有分量的原创作品，《轩辕传奇》的素质远在腾讯自主开发的其它游戏之上。若横向对比，以当时的水准来说，这款游戏也要比绝大多数同类游戏出色。全3D的画面、舒适的操控、与场景丰富的互动，都让人印象深刻。转眼3年已经过去，《轩辕传奇》经过多次测试，终于迎来了不删档封测，这款游戏是否能保持当年的优势呢？

独树一帜的场景互动

得益于Gamebryo Element 2.3游戏引擎，本作在场景互动上有不少特色。早期测试的时候，玩家出生地的场景就让人叹为观止，战火绵延不绝，巨大的飞龙在天上盘旋着，投石车抛出的石头随处可见，不知什么时候就从你的头顶飞过，随着完成度的提高，游戏的场景更加成熟。一些怪物不会像其它网游那样凭空消失或突然刷出，而是会以一种符合当前背景的方式出现在玩家面前，比如天外飞来一块陨石砸在地上，然后变成一个怪物。这种动态效果大大增加了场景的代入感，让人感觉这个游戏世界是鲜活的，而不是按照死板的电脑程序来运作的。

除了画面以外，游戏的音效也颇为出色。首测由于完成度的问题，几乎没有音效可言。但经过这几年的发展，不仅大部分NPC都有自己的配音，有些任务还有非常出彩的音效。比如救治感染伤员的时候，就可以听到哭泣的声音，路过一些地方也可以听到吆喝声，进一步增加了玩家的代入感。


得益于出色的光影效果，战斗画面非常绚丽

职业和技能设定成熟

游戏职业有战士、法师、幻弓、药师和刺客。这5个职业各司其职，技能分配合理。既没有鸡肋职业，各职业之间的性能差距也在可以接受的范围内。只要善于发挥自己的职业特长，加上一定的操作，以我的PK经历，基本上和各职业互有胜负，不存在“碾压”和“完克”这种平衡性问题。


即使把镜头调近，画面细节也比较到位

除职业技能外，游戏还提供了独特的弑神系统。随着战斗的进行，玩家会逐渐收集怪物的元魂能量。当元魂能量增加到一定时，便可以释放出各种威力巨大的技能，不同的弑神还能增加玩家的基础属性或强化玩家的技能效果。此外游戏还提供了类似于格斗游戏“爆豆”的系统，玩家积攒一定的怒气值之后，可以一次性释放，增加攻击输出，是刷怪的不二法宝。在我升级的过程中，一直在考虑如何将这些特殊技能的效率最大化，以往枯燥的刷怪过程也多了一些策略性。



游戏内置了丰富多彩的挑战活动

强PK特色

在官方的宣传中，《轩辕传奇》是“首款强调无束缚热血战斗PK的游戏”。强PK是国内几乎所有MMORPG的核心理念，本作也不例外。无论前面做了多少铺垫，游戏主打还是PvP战斗。游戏以血盟（类似于其它游戏里的帮派）为团战单位，玩家必须加入血盟才有进行据点战和联赛的资格。游戏还设定了类似《传奇》沙巴克一样的攻城点——黑水城，可以想见，在游戏正式运营后，也会围绕着血盟攻城战开启大量的活动和奖励。当然对与喜爱单挑的玩家，游戏也设置了相关的奖励。不过这也导致我这种爱好和平的玩家，在游戏里只能低调行事了……



早期任务描述太过简略，现在则详细多了，玩家可以游戏背景和剧情有一个深入的了解

DotA类游戏人气居高不下，让很多厂商都试图前来分一杯羹，前有《英雄联盟》借助腾讯庞大的用户群体成功占领国内大部分市场份额，后有国产《大力神》这种剑走偏锋的异质DotA类网游，现在就连韩国厂商也不甘人后。

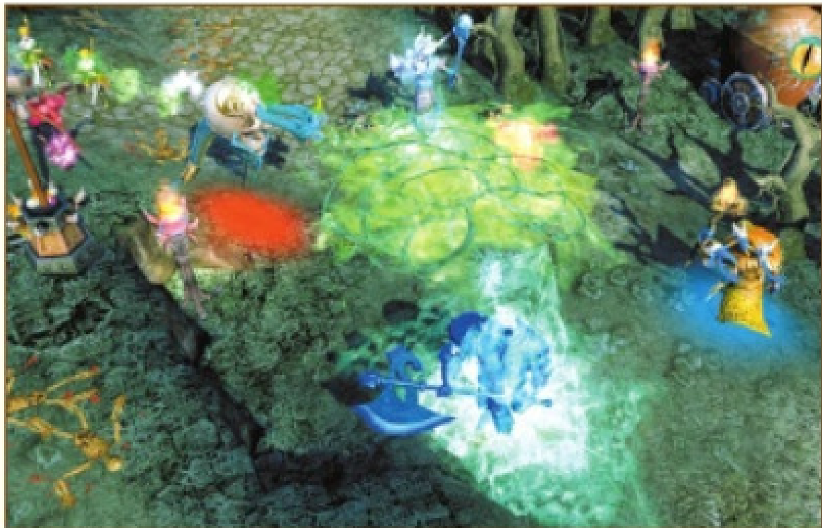
网游评测：魔狱军团

游戏名称：魔狱军团	官方网站：chaosol.net/
游戏类型：MOBA	当前状况：内测
开发公司：Neoact	运营公司：浩方在线

总体印象

优点：	缺点：
● 音效出彩 ● 画面漂亮	● 对新手指引不够完善

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



《魔域军团》是由当年的DotA著名分支“DotA-Chaos”系列原班人马Neoact历时3年打造的作品。有之前的经验做基础，起码在游戏的基本设定上，是不会出什么太大问题的。

一进入游戏，首先让人眼前一亮的就是画面效果。与DotA老旧的画面和《英雄联盟》的纸片风格不同，本作的画面水准很高，技能看起来十分绚丽。就画面来说，除了距国内玩家比较遥远的Dota 2，本作的画面算是同类游戏的翘楚了。

这类游戏的主要元素无非有三——道具、技能和人物。目前游戏开放的人物基本上都是DotA里面的人物原型，有一定的模仿痕迹。道具方面，相比其它游戏，本作增加了净化药水和魔免药水，并且回城时有无敌状态。熟悉DotA的玩家一看就会知道，这种改动极大地增加了玩家的生存率，敌我双方都不会轻易被杀了。在实际游戏中我们也发现，战斗的拉锯和持续时间都比同类游戏要久一些，也给玩家足够多的余地来发挥，不至于“出师未捷身先死”。

虽然目前DotA类游戏已经足够流行，但我们认为，面对众多的人物、技能和装备，一个足够明了的教程还是很有必要的。本作在一开始就会给玩家新手指引，但这种指引只是适合原本的DotA玩家，对于真正的新手还远远不够。对于新手玩家来说，不同英雄的不同技能记忆与运用是最难的，这方面《英雄联盟》就做得比较好，演示和提示十分到位，希望本作也能在这方面多注意点。

每当一个游戏类型在市场上逐渐达到饱和时，就会出现各种细分，早期FPS网游是“CS类”的天下，现在玩家则追求立体化的广阔战场，随着《战地风云》《火瀑》这些国外大作的引进，这个领域必将发生激烈的竞争。

网游评测：战地风云Online

游戏名称：战地风云Online	官方网站：bf.changyou.com/
游戏类型：FPS	当前状况：内测
开发公司：美国艺电	运营公司：搜狐畅游

总体印象

优点：	缺点：
● 战场广阔 ● 载具丰富	● 网络环境时好时坏

推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）



玩家在进入游戏的第一时间，就会被强制加入新手训练营，让玩家了解最基本的跑、瞄准、武器切换等动作。新手训练被有针对性地分为个人、团队、以及载具训练。不要觉得麻烦，想玩好《战地风云》，训练频道等级全为B才算是及格。在这个基础上，如果你能有一个团队，有良好的指挥，能活用载具，那么你才能充分享受到这款游戏的特色。

这款游戏的特色是什么？就是全方位立体的战场体验，你可以将其看做为一个网游版的《战地3》。与国内小打小闹的FPS网游不同，本作能为玩家提供真正的战地。驾驶各种载具，与地面队友配合，展开全方位打击，感觉还是比较过瘾的。但悲剧的是，由于国内玩家个人英雄主义情节比较浓厚，如果你没有亲朋好友，在游戏里恐怕很难感受到“有组织、有纪律”的战场氛围。

这次测试开放了载具的第三人称的视角，避免了很多玩家“晕3D”的情况。在载具的驾驶方面，载具状态栏中的载具行进状态增加了方向提示，对新手有很大帮助。可惜之前的游戏建模问题依旧没有改善，玩家在贴近房屋等建筑物时依旧会有“穿越”现象。

目前国内的射击游戏都采用道具收费，由于《战地风云》的当前版本尚未开放充值，只能以官网发放的游戏币来购买枪械，因此无法判断收费枪械价格几何。不过免费玩家也不必担心被“人民币战士”摧残，因为在当前的版本里，收费与免费道具的区别主要体现在造型上，性能并没有很大差异。对于厂商来说，这种多载具游戏也为他们提供了另一个盈利点，就看最后价格是否“坑爹”了。



幽灵小队Online

《幽灵小队3》PC版的表现，让人们对这个系列产生了“重主机，轻PC”的印象，但再怎么说，PC网游的潜力是不容轻视的，强调团队配合的《幽灵小队Online》也顺理成章地来到了广大PC玩家面前。

■江苏 防弹手柄

《幽灵小队Online》（Ghost Recon Online，以下简称GRO）是Ubisoft新加坡分公司开发的一款线上第三人称团队射击游戏，采用免费运营、特定道具收费的运营方式。这个系列的单机版便以复杂的小队作战为特色，这种理念在网游版里是否会更如鱼得水？下面让我们一探究竟。

与《幽灵小队——未来战士》的关系

从某种意义上来说，GRO是《幽灵小队——未来战士》（以下简称GRFS）在开发过程中的副产品——4年前GRFS公布的最初形态，是一个极具科幻感的小队机制动作射击游戏。动力盔甲、外动力骨骼、肩炮等“太空科技”的加入，让这个一向以军事题材魅力吸引人的系列，变成了一款科幻游戏。后来在两次推翻重做之后，GRFS又回到了立足现实的风格上来。由于Ubisoft近年来对PC游戏市场的轻视，他们一度决定取消GRFS的PC版的开发。在2011年初，他们将原本打算抛弃的PC版开发计划，与初版GRFS那些已经定稿的创意结合到了一起，准备在PC上推出一款网游，也许只有这样才能赚到那些专注于“海贼版”的PC玩家们的钱了。这，就是GRO的前世今生。

是的，你可以将GRO当成是一款用“边角料”拼凑成的游戏，可成立于2009年，主要工作是为IT专业学生们提供实践基地的新加坡分公司并没有破罐子破摔。本次的Beta测试不仅让人感受到了浓浓的诚意，而且本作与GRFS之间的血缘关系也是清晰可见的，完全没有“后妈”痕迹。从装备系统上来看，改枪的操作尽管看上去没有《未来战士》的“枪炮工匠”（Gunsmith）系统那样炫酷，但在功能上是一致的——你可以针对大到机匣，小到火帽、扳机这样的部件进行修改。只要你舍得花钱，就能买到更高等级的枪械模块用于接下来的拼装。从动作系统上来看，GRO操控手感一改前作《尖峰战士》稳扎稳打的“坦克”风格，更接近GRFS的迅捷与灵活。角色的掩护、探身和射击的过渡相当自然。除了滑步、疾跑、侧闪等可以让玩家在两个掩体之间实施快速切换的动作以外，GRO还从《分裂细胞——断罪》中借鉴了Fisher大叔的新技术——处于掩护状态时标注前方的一个掩体位置，然后按下动作按钮，让角色以低姿冲刺跑方式快速移动到指定位置。从射击系统上来看，按鼠标右键进入精确瞄准状态之后，视角会自动切换到FPS模式，这与GRFS的特性也是一致的。

职业和技能系统

GR系列的玩家对它的游戏方式一定不会感到陌生：3种职业分别为突击、侦察（狙击）和技术兵（技术、火力

支援），不断累计经验值提升角色等级，解锁新的装备和技能，然后通过赚取的虚拟货币RP点（Requisition Points）去购买。某些项目，比如能够透视多层障碍物的穿墙侦查设备，隔墙将敌人烤熟的微波武器，就必须拿真金白银才能买到的GC点（Ghost Coin）去换了。制作组承诺即便是付费道具，也必须在人物到达特定等级之后才会开放购买，因此没有过硬的技术，手中即便有大把的钞票也没有地方花。

目前Beta测试开放了突击兵、专家、侦察兵这3种职业，每种职业都有独有的特技。除此以外，每种职业还允许携带让周围队友共享的团队技能。从这里我们也可以看出“合作”在游戏里的重要意义。

“征服”模式的微缩版

此次Beta测试中的唯一游戏模式，与“战地”系列的“征服”非常类似。双方作战团队的目标是控制地图上的3处战略点，具体方法是先“占点”，再防守一段时间之后即可将其据为己有，从规则上看并无太大新意。而在实际体验的时候，你很快就会感受到它的不同之处。GRO采用了自从“尖峰战士”系列就开始就使用的掩体射击模式，与这个子系列相比，本作对掩体的要求更高。一个墙角、一堵矮墙不仅能够帮你挡子弹，而且还能大幅度降低武器后坐力，提升射击时的安定度。

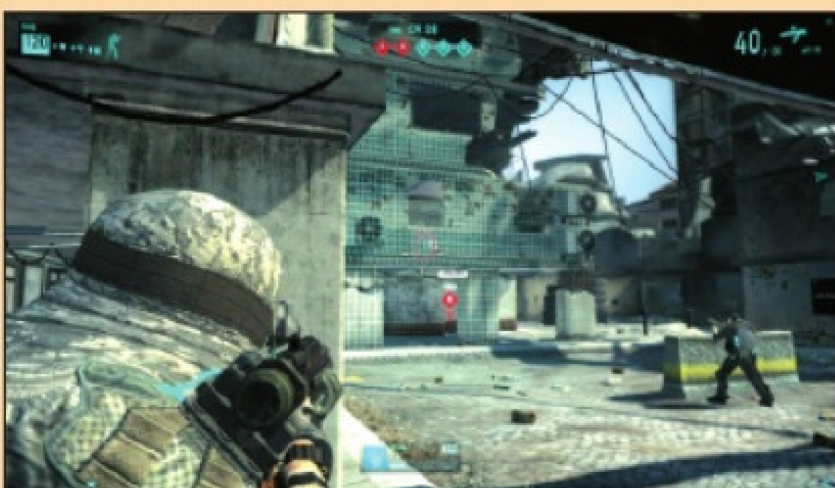
但是，猫在掩体后面，等待敌人上钩之后开火……这不是卑鄙无耻的Camp吗？但在测试过程中的“蹲坑”行为对平衡性带来的影响其实并不明显，因为双方都在利用掩体步步为营，不会有各种跑跑现象。此外，由于无人机、侦察卫星和透视设备的存在，Camp不仅无法达成突然性，相反可能把自个儿也涮了。GRO并没有《战地3》那样鼓励团结协作的得分系统，将一个团队中的玩家牢牢捆绑在一起，它的做法更加直接。每次升级，玩家都会获得各种具有光环效果的被动技能，技术兵可以提高周围队友的弹药上限，突击兵可以加快身旁伙伴的HP恢复速度。由于掩体的存在，任何正面进攻的效率都会是相当糟糕的，拥有顶级技能和装备的士兵在独狼状态下都是没有意义可言的，只有将不同职业混搭在一起，才能取长补短。

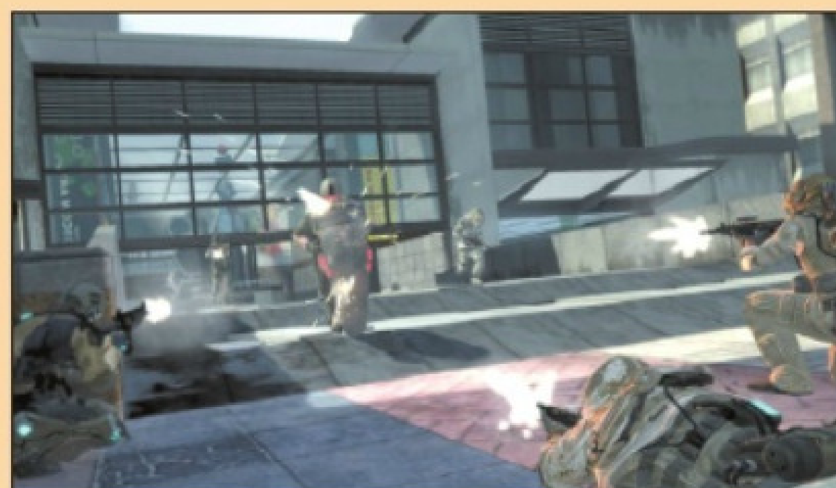
白璧微瑕

虽然GRO的射击手感扎实，武器平衡性合理（不花钱就寸步难行的情况并不严重），所有收费技能、道具都有等级限制条件，财大气粗者也不可能获得任何特权，但在Beta测试的过程中也暴露出了一些弊病。战斗中不能更换兵种，这是最突出的问题。在地图上一些比较狭窄的地区，侦察兵在遭遇突击兵的时候毫无胜算。大多数的团队射击游戏都允许被克制的一方在阵亡后更换新的职业和装备，避免一直处于被动挨打的不利局面，但GRO就不许玩家这样做，你只能练满一个，再转练剩下的两个。此外，主流团队射击游戏都会给所有职业安排通用性的第二武器，如《尖峰战士》的P90、MP5，《战地3》的卡宾枪，但GRO的第二武器只有一把手枪，无论士兵到达何种等级，都无法购买一把SMG类武器用于保命，这对于近战能力较差的兵种而言是致命的。

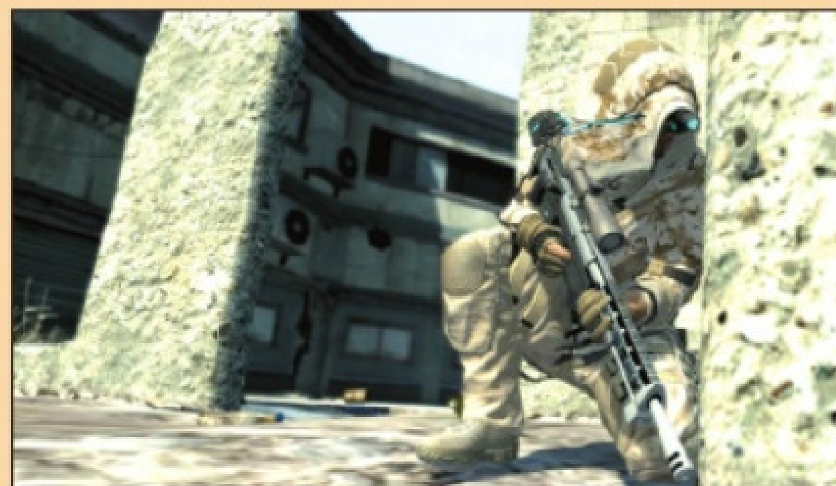
从Beta测试的情况来看，GRO维持了“尖峰战士”系列一流的手感和军事扮演感，从《未来战士》中学习的全息式用户界面，也使得玩家在激烈的战况中能很容易找到队友的位置，这对于一款强调配合和能力互补的射击游戏而言尤为重要。如果能在技能和武器搭配的问题上加以调整，必定会大大增加游戏的耐玩度。P











（上左图）按E键可以直接翻越掩体
（上中图）技术兵拥有反坦克武器，但游戏中并没有出现大型载具，也没有物理破坏效果，因此这极大的限制了他们的发挥
（上右图）这个防弹盾的样子看起来非常雷人
（下左图）掩体不仅能够帮你挡子弹，还能提高射击的稳定性
（下右图）侦察兵装备有光学迷彩，但不能像《未来战士》的单人模式那样，让周围队友全部都隐身



地城先锋

在“暗黑3”发售前，就有不少游戏厂商根据暴雪公布的视频及设定做出了不少仿制品，现在“暗黑3”正式发售了，恐怕这样的“山寨”会只多不少。

■晶合实验室 Oracle

这不，《龙之谷》的开发商Eyedentity Games就为我们带来了一款刷地城、爆装备的动作RPG。以超快的攻势、爽快的战斗、可爱的SD人物为特色，同时又处处充满了对“暗黑3”的“致敬”。随处可见的物品掉落、以颜色来区分珍稀度的装备系统，就连部分场景，比如地城断桥，都与“暗黑3”刚公布时的第一个场景如出一辙。抛开“致敬”元素，本作的亮点与缺憾都如此鲜明，让人无法忽视。

攻势如风

《地城先锋》（Dungeon Striker）的一大特色就是极高的攻击频率，且动作非常迅速，能以很高的效率在多个目标间切换。Eyedentity Games的代表作《龙之谷》本是一款3D动作游戏，经过这几年的完善，视角和动作系统已经非常成熟，缘何新作《地城先锋》会变为一款45°俯视的2.5D游戏？这其中最大的原因就在于“快”。倘若做成3D视角，恐怕玩家很快会在这样的高速战斗下晕头转向。在《地城先锋》里，就算是攻击速度最慢的牧师，也比其它游戏的职业快上不少。玩家的角色可以在一秒内做出数次攻击，加上各种被动攻击技能，实际攻势要比你的操作还要快，对怪物能造成如暴雨般密不透风的打击。加上物理职业往往拥有多种突进技，快速的战斗节奏能保证战场上少有冷场，将游戏的“Hack & Flash”理念很好地体现了出来。

目前官方公布了5种职业，除了炮手还处于设定状态，其余4种职业——战士、弓手、牧师、法师都能在内测中体验到。围绕着“快”这一核心，这些职业各自有鲜明的特色：战士是所有职业中攻速最快的，突进技性能也属一流；弓手射起箭来如同机枪，来去如风，还有不俗的控场能力；法师戴着兜帽、手持巨大法杖的样子很容易让人想起《魔能》（Magicka）里的小法师，但相比后者需要组合多种属性才能成功吟唱的魔法设定，本作的法师战斗起来要干脆多了，几种元素攻击的切换毫无冷却，攻击节奏相当密集。至于牧师，主要职责是为团队增加Buff，但独自一人的牧师也有着不俗的近战攻击输出。

除人物自身的职业性能外，玩家还能通过任务和制造来获取提升攻速的道具，将“天下武功，唯快不破”的精神贯彻到极致。游戏角色形象是夸张的SD风格（Super Deformed的缩写，是日本漫画的一种特殊风格，人物通常矮小且丰满，还有短短的四肢与不合比例的头，看起来很像小朋友），也在一定程度上加强了武器挥砍的演出效果。总之，相比常规的2.5D游戏，《地城先锋》的战斗看起来是非常赏心悦目的，技能华丽却不拖沓，显得干脆利落。就战斗手感与演出效果而言，也不亚于很多单机动作游戏。

既然我们的攻击频率可以如此密集，有一个矛盾便不得让人考虑——如何在保持高速战斗的前提下，避免玩家太快疲劳呢？游戏的制作人员早就考虑到了这个提问题，《地城先锋》提供了"自动攻击"的功能，，只要点选右下角的"自动攻击"，人物就会在攻击范围内对敌人作普通攻击。玩家可以一边移动一边轻松地打怪，实现官方所说的"单手就也能玩出华丽效果"的承诺。

披着动作外衣的RPG

《地城先锋》乍一看就像一款标准的动作游戏，当你的角色是物理职业时，这种感觉尤为明显。但事实上，本作缺乏动作游戏的灵魂，其本质是不折不扣的RPG。游戏提供了动作游戏常见的技能——闪避。但与能其它游戏里具有一定无敌判定的闪避技能来说，本作的"闪避"形同虚设。玩家与近战怪物的战斗尚能通过走位和控场等技巧合理避免伤害，可游戏里的远程怪物有着箭无虚发的命中率，不管玩家如何躲避弹道，还是会被命中，除非使用带无敌判定的技能。这意味着，玩家的生存能力并不取决于操作技巧，而是提升攻强与防御，在敌人打死自己之前，先把敌人打死。"属性"是你的唯一防护，还记得在《魔兽世界》里，无论你逃到哪里，对方已出手的魔法飞弹总会准确无误地命中你吗，从这一点来看，《地城先锋》和主流的RPG并无二致。

在这个基础设定下，所谓的"部位破坏"便成为了一场心理上的博弈战。在Boss战的时候，玩家若对Boss的某个部位进行密集攻击，就会破坏相应的部位，Boss也会改变行动模式或能力。最重要的是，被破坏的部位有可能爆出一些重要道具。本作的Boss战基本也遵循"地上有啥躲啥，Boss召啥打啥"的方针，也正是得益于"快"的特点，Boss的行动模式非常复杂，会以很快的节奏瞬移或钻地。所以理论上，战斗是丰富而立体的。但事实上，正是由于"部位破坏"带来的丰厚奖励，而若想破坏Boss部位，就需要施以持续不断的攻击，玩家只能和Boss拼血，视警告于不顾。在首次内测中，如果成功将困难模式下"女王拉法蒂"的面具破坏，就会掉落当前版本最强武器的材料。这意味着玩家需要连续打击拉法蒂的正面，于是，本来变幻莫测的战斗变成了持续攻击与恢复的消耗战。鉴于游戏目前的完成度还较低，但愿我们在之后的版本里，能看到真正风险、技巧与回报并存的"部位破坏"吧。

单枪匹马闯地城

在游戏内容上，《地城先锋》紧扣标题，丝毫不辱"地城"之名。玩家绝大部分时间都在刷地城，问题就在于，这些地城都太长了。玩家需要打通整个地城才能完成任务，一个地城通常包含了三、四层区域，每个区域的长度就等同于其它游戏的一个副本。但是，本作的乐趣不就在于此吗？游戏为此还提供了"随机地图"的功能，以增加玩家刷地城的新鲜感。话是这么说，但游戏的另一个设定却无意间削弱了这种乐趣：《地城先锋》的区域以"城市——营地——野外——副本"的顺序组成的，除了城市，所有区域都是一个独立的副本。因此从营地开始，我们除了队员，是无法遇到其他人的。这在一定程度上减少了玩家之间的交流。而另一方面，游戏并未对地城难度做出应有的限制，导致在当前的版本里，组队的必要性不是很大，玩家单枪匹马也能有惊无险地杀掉Boss。面对如此漫长的地城之旅，孤独杀敌的玩家只能有一种感受——累。对一款网络游戏来说，这是亟待改进的一大问题。P











（上左图）纷涌而至的怪物
（上中图）技能效果干脆利落而又不失华丽
（上右图）巨型怪物已经成为这类游戏的标配
（下左图）与《龙之谷》的传统界面比起来，本作的生命值HUD被移到了屏幕正下方，更加醒目
（下右图）之前公布的四大职业都有鲜明的SD风格，去掉服饰，脸都一个样

天火降临的前后

在过去的两个月里，有无数人提前下好了《暗黑破坏神Ⅲ》的客户端，然后看着“天火仍未降临”的提示，眼巴巴数着指头盼望5月15日的到来。现在这一天终于来到了，大家又能投入到阔别12年的“大菠萝”里。但，事情有这么简单么？

■晶合实验室 Oracle

用头发想想就知道不可能，玩家的热情已经压抑了太久，无论事先做了怎样的压力测试，面对这样高涨的热情都显得形同虚设。但服务器状况咱先不管，在这片被D3暂时遗忘的土地上，有大量的玩家试图在第一时间与全世界玩家一起参与到这个狂欢中。当庞大的市场需求遇到不规范的市场，利益便成了唯一的价值观。

涨！涨！涨！

从3月15日开放预售以来，《暗黑破坏神Ⅲ》（以下简称D3）的价格经历了“涨——跌——涨”的巨大波动。这个说来有点话长，还得从《魔兽世界》开始讲起。从CATA开始，网易代理的《魔兽世界》在版本号上逐渐与世界接轨，很多原本在台服打拼的玩家也选择回归。这导致台服玩家大量减少，于是台服代理商智凡迪会经常推出一些优惠活动。在国内玩家的主要充值平台——淘宝上，原价230的1150战网点季卡，曾一度跌到200元以下，即便如此，销量依然不复当年之勇。D3的预售刺激了国内整个台服战网点数代购市场。消息公布后，同样的季卡从170元逐渐上升，很快超出原价。但因为此时距游戏正式发售还有一段时间，市场需求疲软，在经历小幅度上升后，价格又回落到一个相对正常的水平。直到4月底甚至5月初，D3在淘宝上的价位依然不足300元，低于后来的正式售价（约330元）。但随着5月15日的临近，一场不亚于国内楼市，让人瞠目结舌的涨价狂潮席卷了整个“市场”。

5月14日前还在犹豫的玩家，见识到了国内游戏史上最疯狂的涨价。这个时候连用来充台服战网点数的MyCard都已售罄。上午9点， MyCard补货，不到两个小时即被抢购一空，唯一的正常购买渠道也被不复存在。此时淘宝的D3数字版价位已经逼近500元。距15日零时越来越近，基本每时每刻都在涨价，这一切在15日达到高潮，有不少商家打出999的价位，而且不乏订单。

在这期间还有一个小插曲：就在玩家面对黑心奸商一筹莫展时，突然发现台服官网已有非预购版的D3数字版购买专题，玩家于15日零时之后直接购买，还支持支付宝等群众喜闻乐见的支付方式。于是大家奔走相告，笑看淘宝奸商破产。可当第二天玩家去兴冲冲购买时，却只能看到“商品明细为空”的错误提示。

造成这种局面的原因是多方面的。首先暴雪及智冠对台服的需求估计严重不足，无论服务器还是货源，都没有做充足的准备。可能有人要问，没有物流和渠道的限制，数字版不是无限量供应的么？首先要注意的是，数字版并不是无限量的，

各地有一定的限制。而且15日之前，我们能买到的只是预售版， 数量更少。但国内商家抓住国人“争先恐后” “买涨不买跌”的心态，刻意营造出一种“此时不买，更待何时”的氛围。其次台服战网采用了一种很繁琐的充值方式，只能用类似第三方平台的MyCard来充值，压根没有直接充值方式。于是MyCard的数量便直接制约了D3的供应情况。国内商家甚至还派人在MyCard官网反复刷新，导致普通玩家连网站都很难打开，最终导致MyCard官网直接封掉大陆IP。受MyCard断货影响，连台服《魔兽世界》和《星际争霸Ⅱ》都惨遭牵连，季卡在淘宝上的价格从170涨到现在的500，让大陆的台服党苦不堪言。

雪上加霜的是，除了大陆商家在线抢购，还有台湾省当地人到实体店购买MyCard实体卡，转手卖给大陆商家，短短数日已经形成一条产业链。原本“厂家直供”的数字版，居然以这种方式被渠道商和中间商牢牢控制控制，变得比零售版还要奇葩，最终，这些成本都转移到了高价购买游戏的玩家身上。

国内众生相

国内商家疯狂哄抬D3价格，带来的影响绝不仅仅表现在“我晚买了一个月，结果不得不多花200块钱”，玩家原本热情的心却被泼了一盆冷水，这才是最让人遗憾的。在此之前，我们从来没有这么高的热情去发自内心支持正版游戏——虽然尚未在大陆地区正式发行，只能算广义上的正版——而且还是与国民收入水平脱节的正版。笔者身边，身边的身边，无数人不假思索地表示要购入正版。此前除了“仙剑”这样的游戏，一款69元的正版游戏都会让他们犹豫再三，这次却毫不犹豫。这是多么一种多么难得的气氛，我甚至很难见到以往流行的“盗版有理，花钱冤枉”论调。虽然我们不能就此判断人们的版权意识有了极大进步，就好比我们不能凭借“仙剑4”的50万套销量来断定国产游戏从此崛起一样。但就凭着这种再自然不过的态度，而不是“这么多年感情了，哪怕不玩也要买一套来支持”，已经足够让人欣慰。根据淘宝上的数据保守估计，大陆地区至少有10万玩家购入了D3，在尝到在线联机的甜头后，也会潜移默化影响自己和周围朋友的游戏态度，下一款游戏，说不定也会尝试一下正版？

但这一切都被哄抬价格的商家毁掉了。听起来真是讽刺，游戏没有问题，定价不是问题，地区不算问题，人们难得有这么大动力去支持正版，结果却栽倒自己人手里，让人心寒。那些原本兴冲冲打算入手一套的玩家看到几倍于原价的数字，犹豫，愤怒，放弃。这些商家或许能赚到了几万块的差价，我们输掉的，却是整个玩家生态良性成长的土壤。

国内向来不缺乏戏剧性事件，关于涨价和断货，除了玩家和个体卖家的众生百态，一些大型公司的所作所为也饱受争议。之前国内某著名游戏网站在自家商城预售D3，因为是知名大站，很多玩家满怀期待地在此交钱预订了D3。然而直到15日，该网站才告知玩家货源不足，错过了最佳购买时机的玩家只能在贴吧和论坛进行徒劳的抗议。随后国内另一家门户网站不失时机地对此进行了报道，含沙射影地指责了这一行为，并见缝插针地宣传了自己的商城。林林总总，个中内幕，让人玩味。

5月15日已经过去，回头看看这一整天发生的事，只觉得喜感莫名。身为玩家，我们想买游戏，不仅要手疾眼快，该出手时就出手，还得看自身RP，以免竹篮打水一场空。而这只是国内一瞥，至于国外，User Score对抗权威媒体啦，彻夜删帖啦，看点只能是只多不少……

买家 [登录后可见]	拍下价格	数量	付款时间
i**0	640	1	2012-05-16 03:38:25
n**i	640	1	2012-05-16 03:29:01
z**o	640	1	2012-05-16 03:21:51
掌柜曾修改过宝贝名称，下面成交的宝贝和当前宝贝名称不同。			
l**0	999	1	2012-05-16 01:18:24
不**尾	999	1	2012-05-16 00:57:32
博**娜	999	1	2012-05-16 00:26:26
q**d	999	1	2012-05-16 00:08:30





（左图）这家淘宝商家的D3数字版销量很高，可以看到在15日晚到16日凌晨，卖家突然将之前的640元定价修改为999元，仍有源源不绝的订单
（上右图）16日白天的价格徘徊在600元左右，几乎是原价的两倍
（下右图）官网上的正式版购买链接一直失效，犹如自抽



制作人的二三事

一个温暖春日的下午，位于北京世贸天阶附近的腾讯会所里济济一堂。这里汇聚了多家媒体，他们等待的主角是4位在今天中国游戏产业内颇有名气的4位人物：麒麟网CEO尚进、巨人巨嘉网络CEO田丰、目标软件CEO张淳以及游戏谷CEO张福茂。

■本刊记者 merlinpinkst

这是由腾讯游戏频道主办的大型品牌线下沙龙“百家游坛”第九期的活动现场。这一场的题目叫做“对话：中国顶级游戏制作人”，按照事先的安排，4位嘉宾来到这里，畅谈的话题主要围绕中小游戏企业生存的困境、中小游戏企业如何摆脱垄断压力等等展开。这个题目对普通听众来说显得略微枯燥了一些，于是现场主持人从一个很平易近人的问题——“你们为何从事游戏行业”入手，引导几位在座者打开话匣子。实际上，从现场的反响来看，这么八卦的切入点显然是听众们喜闻乐见的。

游戏人的八卦往事

这4位CEO入行的经历各不相同，而且他们从小受到的游戏影响也是各有不同。和大多数那个时代的人一样，尚进是上大学时开始接触游戏的，当时整个环境发生了很大的变化，国产游戏业在起步，玩游戏也是学校里的风尚，尚进还清楚地记得，当时自己在学校省吃俭用，花了80块钱支持了一把《血狮》。后来尚进进入金山，从事软件开发。他笑称1995年当程序员的两大乐趣，一个是编病毒，一个是做游戏。但真正投身到游戏行业，还是和2003年的非典密切相关，非典的时候因为大家都出不了门，所以就在家开始玩网络游戏，那时正是网游的爆发期，所以进入网游行业也就是耳濡目染之后的自然而然了。尚进特别提到：“当时觉得做游戏能够改变命运。”

尚进虽然后来从事软件开发，但他大学里却是学物理的，相比之下，张淳则是“根正苗红”的程序员——大学里学的是计算机应用，毕业后的工作单位是为航天部做卫星的。当张淳淡定地说出“我们是风云卫星的开发单位”时，游坛现场还是小小地爆发了一片惊呼声。张淳后来进了智冠广州分公司，在那里接触到了游戏，从此慢慢有了单机游戏时代大名鼎鼎的目标软件。

和上面两位“技术宅”不同，田丰把自己描述成一个彻头彻尾的“顽童”——小时候很贪玩，也特别爱玩游戏，为了玩，从家里往外偷粮票和爸爸珍藏的硬币卖钱，没少挨过拳脚。田丰说，他记得最清楚的一次是自己正在游戏厅里打游戏，被老爸给拉了回去，路上少不了又是一次“暴力家教”。所以田丰说：“基本上我是非常非常贪玩的人。”田丰说，他不是从一家公司跳槽到另外一家公司开始做游戏，而是从公司内部转岗开始做游戏开发的。2004年11月征途公司成立，2006年8月，他真正开始参与到游戏的制作中来。

也许张福茂的经历是最简单的。张福茂说，自己确切开

始接触游戏是在2003年，最早玩到的也是金山的游戏。至于以前，他坦白承认：“我属于比较乖的那种，是上大学那会连《超级马里奥》都玩不好的人。”这句话应该能让不少听众得到共鸣——十几年前，大概有的是人因为玩不好《魂斗罗》被人鄙视，甚至觉得自己一辈子也玩不了游戏了。谁能想到如今的游戏业——从从业者到玩家——有了如此大的变化呢？

制作人的自身修养

这次沙龙为几位嘉宾设计的官方头衔是“游戏制作人”。实际上，怎么算是一个“制作人”，在东西方、在不同公司内部的定义也有所不同。现场的4位嘉宾，不仅是一个广义上的“制作人”，也是各自公司的掌门人，实际上他们的工作往往超越了一般意义上“制作人”的范畴。但不管他们的职权范围是如何不同，有几点关于制作人的认识还是颇为统一的。

尚进就表示，做游戏首先要有爱。他觉得，一个制作人是推动整个项目往前走的人，需要掌控很多环节。只有这样的人才能把握好大方向，目标清楚，真心热爱，这是最重要的。其次才是专业技能方面的考虑，这需要经验的积累和技术上的学习。

张淳认为，作为制作人，首先要了解自己的用户；其次，他自己喜欢游戏；再次，需要一个协调的团队。他着重阐述了制作人对项目管理的重要性：应该有团队的观念，能管理团队和项目，也要有市场的敏感性。他开玩笑说，要是有一个能出钱的老板，对你不太要求，由着你玩，那才是最好的搭配。

田丰在阐述这个话题时特别提到了巨人网络CEO史玉柱。他认为制作人分两种境界：第一种是“像史玉柱、乔布斯这样的人”，在他们眼里，玩家的喜好不算什么。因为“玩家的喜好到底是什么，玩家不知道，得靠我们告诉他”。田丰说，他们很偏激，他们不负责管理，不牵扯到任何市场，也不去抚慰你的心灵，或者做知心大姐，体量你工作之外的生活。田丰说，他只知道让你做，但是这种顶尖的制作人必须要有一个非常非常棒的协调者在他身边，才能作为过渡，转化成团队可以执行的计划。

田丰和尚进都认为，制作人最好是一个全才——就算是小到对美术、UI的理解，你也必须有正确的感觉和想法，当然更重要的是必须有团队管理和部门协调的能力——你不仅要知道你要做什么，还要保证一个合适的团队帮你做出来。这和张淳强调的团队概念是一致的。

张福茂也举了美术的例子阐明他的看法。他觉得，一个制作人不懂美术没关系，因为直觉是最强的审美。如果你相信自己的直觉，那么你就知道游戏应该做成什么样子。他感触更深的，还是制作人与团队沟通的能力和方法。他说，如果你觉得UI不舒服，你要准确地告诉设计师，不舒服在哪儿，不能说：“垃圾，回去改！”他说，那是乔布斯干的事，不是我们干的事。

这一期的百家游坛还针对网页游戏未来一年的变化、游戏企业的创新和机遇等问题展开了探讨，嘉宾发言之后还有自由提问的环节。由于时间所限，我没有得到提问的机会，其实我最想问的一个问题是：今天的话题更多在围绕网络游戏相关的话题展开，人们的目光都盯着新兴的页游和移动平台，而这几年的单机游戏其实也有了回暖的迹象，不知各位制作人是否也有兴趣再续单机经典，重温年少时和大学里的温馨时光呢？







（左图）百家游坛现场
（上右图）主持人适时地活跃现场气氛
（下右图）参与此次百家游坛的媒体和从业者


CRYSIS® 3

孤岛危机3

■名称：Crysis 3 ■类型：射击 ■制作：Crytek ■发行：Electronic Arts
■发售日：2013年 ■官方网站：http://www.crysis.com/us/crysis3/ ■撰文：CaesarZX

德国人坐不住了。就在我们亲眼目睹中央公园变成空中花园的一年后，Crytek公布了玩家们能够第二次虐待纽约市的大致时间：2013年春季。

上一次，由于人类自己的疏忽，被它们当猎物打得措手不及，但这一次我们已有所准备。

这一次，它们成了猎物。

男主角依然是Alcatraz，当然，如果你觉得，因为他在上一集最后说了一句“They call me...Prophet.”，或者是他穿着的纳米服是黑人Prophet精神与肉体的双重延续，那直接叫他Prophet也未尝不可。Crytek官方的说法是，这套外星人黑科技的纳米服会与原先主人的基因同化，或产生随你怎么称呼的、恶心的合体效应，导致你确实就是在控制那个黑人朋友，而不再是那位可怜的哑巴陆战队士兵了。

《孤岛危机3》的流程可能会更接近于二代，能否实现与一代一样的沙盒结构还是个未知数。

游戏发生地依然设定在“大苹果”纽约市的曼哈顿（这是否可以理解为Crytek的剧情和场景设计者已经开始懒惰？），只是年代变成了2047年，向后推移了整整24年。此时，整个曼哈顿已被私人军事组织CELL公司制造的“纳米穹顶”（Nanodome）所笼罩，它也被称作“自由穹顶”（Liberty Dome）。这个覆盖全曼哈顿的城市穹顶，其实早在2001年就已经出现过——出现在史克威尔和好莱坞合作的那部恶评如潮的《最终幻想——灵魂深处》CG电影中。你会发现除了颜色之外，它们的外形和覆盖





■《孤岛危机2》的游戏故事在最高潮的结束的确让所有人有些失望，现在，Alcatraz……或者说是Prophet，回来了



朋友，还想在第五大道买奢侈品吗？抱歉，没机会了！



很明显的，曾经的猎物成了猎人，昔日的猎人成了猎物



栩栩如生的黑暗场景，本作是否能有昼夜交替还是个未知数

范围完全一致，所以在预告片的片头，你如果觉得“Deja vu”的话很正常。尽管《Xbox官方杂志》表示：“这一城市和雨林的结合体，正是巧妙变换运用各种战术的最佳场所。”然而根据Crytek向《PC Gamer》提供的演示来看，《孤岛危机3》的流程可能会更接近于二代，能否实现与一代一样的沙盒还是个未知数。

漫长的时间过渡再加上这座穹顶的超级温室作用，大大加速了内部植被的生长，使这个大都会的残垣断壁上笼罩了一层正常情况下几百年才可能出现的丛林环境，曾经由摩天大楼组成的钢铁丛林如今成了真正意义上的丛林。这个超级温室表面上似乎是CELL的防御性设施——让纽约市民免受外星人Ceph的孢子继续侵袭，可实际上，这个巨型温室的真实作用尚不得而知，或许其中隐藏着CELL精心设计的巨大阴谋。穹顶下的环境很容易令影迷想起《逃出纽约》（Escape From New York）或是《我是传奇》（I Am Legend）这两部电影，也更像是“孤岛危机”第一部和第二部的合体。撇开这个纳米穹顶，市中心附近的唐人街就像一片沼泽，潺潺流水之间，青蛙、蝴蝶等各种雨林小生物繁衍生息，简直是一个完整的封闭生态系统。根据制作人员的说法，穹顶下的纽约废墟有7种地貌，被称作“七大奇迹”。你可以把曾经的摩天楼视作高山，而把中央公园当作热带稀树草原，在每一种地貌中，玩家会有截然不同的心情与感受。

市中心附近的唐人街就像一片沼泽，潺潺流水之间，青蛙、蝴蝶等各种雨林小生物繁衍生息。

从目前已经公布的资料看，二代中的Ceph敌人并没有在中央公园的大战中被消灭，它们将继续在本作中出现，出场的包括Devastator、Pinger以及Grunt，外加Ceph空降船。三代还将迎来CryENGINE史上的头一个四足生物：Scorcher，这是一种脑袋长得像鱼鳍一样的金属生物，在地面移动起来如鱼游水一般灵活，其武器则是威力巨大的火焰喷射器。另外，Crytek表示，CELL士兵也将回归三代，如果说外星人在本作中已经从猎食者变成了猎物，那也就意味着它们不再是最大的威胁，或许CELL将咸鱼翻身成为你的最主要对手，说不定还会挟来某些黑科技，给你和外星人都留下深刻印象。

■ 纳米作战服增加了侵入敌人的新能力，运用这项能力，可以附身在目标敌人身上解谜或者攻击其他敌人



■ 主角的复合弓是类似榴弹发射器的存在，可以发射榴弹和弓箭，这些弹药可以在场景里得到补充



■ 作为战斗舞台的纳米巨蛋风格各异，除此次公布的热带雨林风格，还有原画中所见的草原和溪谷等不同面貌

武器方面，那把神奇的兰博式高科技弓显然是最抢眼的，它可以装载电击弹头或爆炸弹头以满足不同需求，当箭射出后，还会有恶俗的箭矢跟踪摄像机视角来加强你那廉价的成就感。能发射电浆榴弹和导弹的重型迫击炮也是一大关注焦点。是的，迫击炮！在曼哈顿打响！它们爆炸后会在着弹点附近留下大片鲜艳的蓝色电浆，实在是“光环”感十足。制作组表示，他们还参考了电影《第九区》里的那种奇妙设定，使得Prophet能以外星纳米服宿主的身份使用一般人类无法使用的Ceph武器，缺点是这些武器不能重新装弹。所以尽管Ceph武器威力无比，但弹药用尽后必须丢弃，重新去场景里拾取另一把。

> 它们爆炸后会在着弹点附近留下大片鲜艳的蓝色电浆，实在是《光环》感十足。

三代中的纳米服增加了一些新功能，比如说“破解”，玩家可以通过这一能力将敌对设备占为己用，给敌人反戈一击。在那段长达5分钟的演示视频中，Prophet在一栋支离破碎的办公楼里Hack一座外星人炮塔，当Hack进度条充满后，炮塔开始自动攻击附近的Ceph，Prophet伺机避开了正面冲突。这似乎让喜欢潜入玩法的玩家有了更暴力的选择。

“孤岛”系列有一个不知是好还是坏的宿命，那就是玩家对游戏画面的兴趣比对游戏本身的兴趣还大。本作依然使用CryENGINE 3引擎制作，Crytek的高级创作总监Rasmus Hejengaard证实，本作将默认以DirectX 11特效呈现，但没有提及具体的视频设置选项。不过，就算种种迹象都表明次世代主机会在明年出现，你也不能对这款游戏的画面过于期待，毕竟主机机能永远是被照顾的一方。

至于多人游戏部分，Crytek并没有提供什么有用的信息，这方面会在E3上透露更多具体内容，而你看到的这篇前瞻只是Crytek目前透露出来的可怜信息的总结。这里用Hejengaard的话作为本文的结尾：“要比上一代更加成功的话，收集玩家的反馈固然重要，但我们也有自己的打算——再没有比采纳了玩家的要求然后完全照做更不负责任的了——你得在达到他们期望的基础上以自己的创意让他们大吃一惊才行。”

不管怎么说，狩猎时间到了，“显卡危机”回归雨林。


CALL OF DUTY
BLACK OPS II

使命召唤黑色行动II

■名称：Call of Duty: Black Ops II ■类型：射击 ■制作：Treyarch ■发行：Activision
■发售日：2012年11月13日 ■官方网站：http://www.callofduty.com/blackops2/ ■撰文：死星战将

几个月前，射击游戏《使命召唤——现代战争3》凭借天文数字般的销售总额再度缔造了业内新神话，这是不可磨灭的事实，正如同我们无法回避Metacritic上玩家集体打出的超低评分——我们都知道，过去曾让人为之心驰神往、激情澎湃的“使命召唤”系列迟早要遭遇创作瓶颈，那么轮到Treyarch的2012年会是灾难性的吗？

在灾难真的发生之前，Activision的态度是不予考虑。早在《现代战争3》横扫全球之际，他们就高调对外宣布，系列的下一部续作已处于制作中。问题是，这一部续作的题材是什么？Infinity Ward的二战题材已连同“现代战争”双双归于完结，加上Activision向来秉承再接再励等于稳赚不赔的开发方针，于是Treyarch门下的《黑色行动》就成了最具潜质的种子选手。但纵使你猜对了《黑色行动Ⅱ》的方向，它的内容仍旧会让你大跌眼镜。

大概从《现代战争2》开始，于相互承接的关卡中交替以不同角色的视角来交代剧情全貌就成了“使命召唤”系列的招牌叙事手法，甚至还有玩家以此为出发点，总结出了“但凡主角的忠实跟班在游戏中后期必定献身”“恶棍终将会被正义的主角QTE推倒”等一系列“CoD流特色俗套”，但总体来讲，“使命召唤”的剧情是成功的——Price大叔、Soap等人的风靡不是平白无故的。现在，Treyarch的“传奇剧情”有了延续——前作《黑色任务》主要以爆发于上世纪60年代的冷战为灵感来源，故事舞台涵盖古巴、越南、柬埔寨等地，制作者甚至还不忘穿插数段着墨二战的闪回来交代事件的来龙去脉，由此可见其剧情的复杂度。但拿它与后继者《黑色行动Ⅱ》相比，那只能说“小巫见大巫”——后者的故事竟跨越了近40年之久！

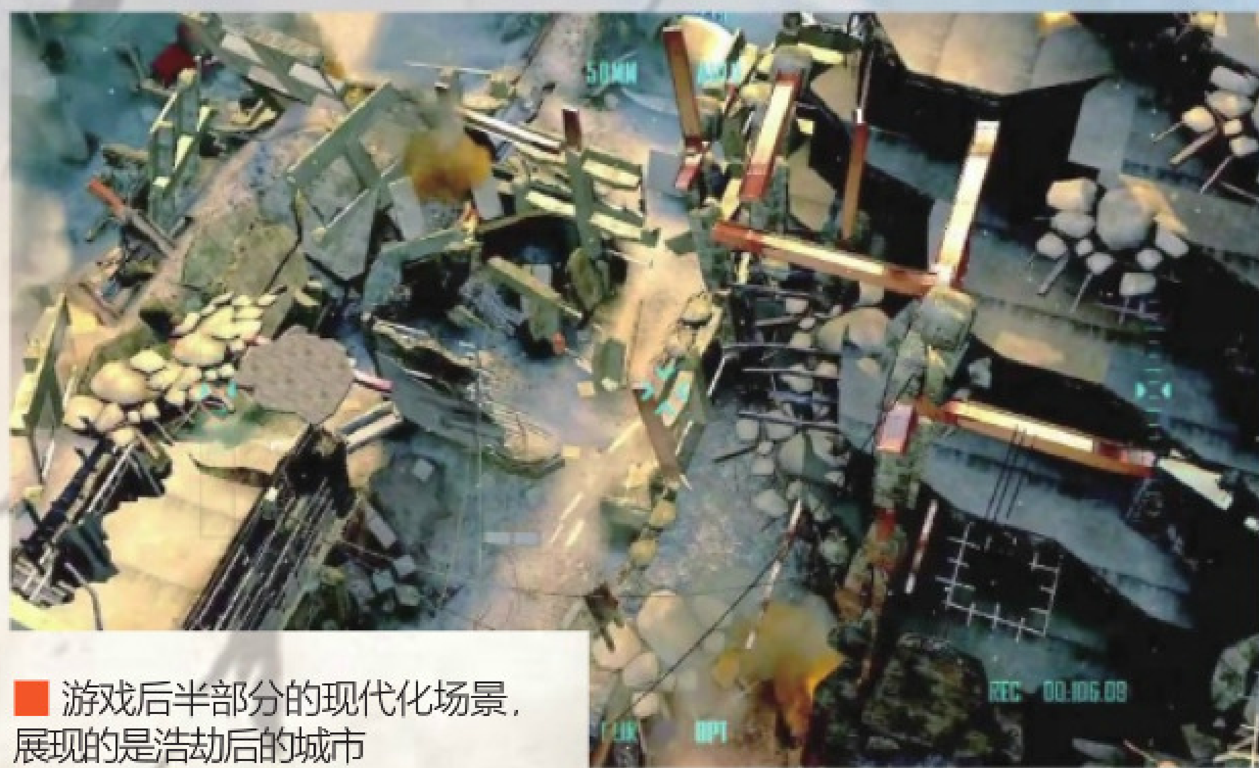
> 拿它与后继者《黑色行动Ⅱ》相比，只能说“小巫见大巫”，后者的故事跨越了近40年之久！

该怎么解释呢？按照制作者的说法，《黑色任务Ⅱ》的前半部分将继续前作主角Alex Mason大叔的传奇，主要描述他和好基友Frank Woods（咦，他不是光荣捐躯了么？别问我，细节我也不清楚）为遵从CIA誓将自由与民主光芒传播到亚非拉偏远地带的崇高意愿而无私流血流汗的种种感人事迹，比如在阿富汗内战中慨然杀向苏联侵略者的钢铁洪流大军，目的只是为了揭发苏联在当地潜藏的某些秘密……

接下来，游戏将直接跳转到2025年——没什么值得惊讶的，很早以前就有玩家猜测“使命召唤”终会走上科幻路线。在这部分流程中，你要扮演Alex Mason的儿子，David Mason，代号“节点”（Section），而垂垂老矣的Frank Wood将连同一个叫做Nelson的人物作为其坚强后援。David Mason要挑战的对手，不仅局限于同为血肉之躯的人类士兵，还将包括智能机器人大军！得益于游戏的近未来背景，玩家将有机会接触到秒射成百上千发子弹的磁轨步枪、装备了透视瞄准镜的狙击枪、悬浮起降战斗机FA-38、腕持式无人机控制终端等。

官方透露的后半部分剧情是：以Raul Menendez（没错，他正是本作中的头号反派头目）为首的恐怖分子以黑客手段夺取了美国智能机器人部队的控制权，随即假借美军名义对世界各国（包括美国本土）发动了浩大攻势。制作者特别提到，Raul Menendez其实在游戏前半部分中也有出场，实际上，他

■ 本作的主角——David Mason现身在近未来风格的战场，T组的时间跳跃原来是蓄谋已久？



■ 游戏后半部分的现代化场景，展现的是浩劫后的城市



■ 而这是游戏的前半部分……真主安拉在上？

之所以能一举破解美军机器人部队，也与Alex Mason当年执行的特别行动有着千丝万缕的关联。

《黑色任务Ⅱ》的剧本作者是“蝙蝠侠”系列电影的编剧之一David S. Goyer（他也是《黑色任务》的编剧顾问）。在接受媒体采访时，他特别表示，将力争把Raul Menendez塑造成一个类似《黑暗骑士》里小丑一般的让人印象深刻的反派角色。

同样值得一提的开发成员还有制作者特意请来的两位军事专家，他们的主要任务是实时为前者提供关卡设计上的相关指导。其中P. W. Singer对近未来战争形态的研究颇为精深，其专著《连线的战争——智能机械人军团将带来的变革与21世纪的武装冲突》广受赞誉，当年甚至直接影响了小岛秀夫《合金装备——爱国者之枪》的创作理念；Oliver North身为前特种部队成员，他将主要为本作前半部分做顾问，使上世纪80年代前后的战争场面更真实可信。

> Treyarch决定加入一些可控的剧情分支发展路线来丰富过程体验，并统称之为“打击行动”。

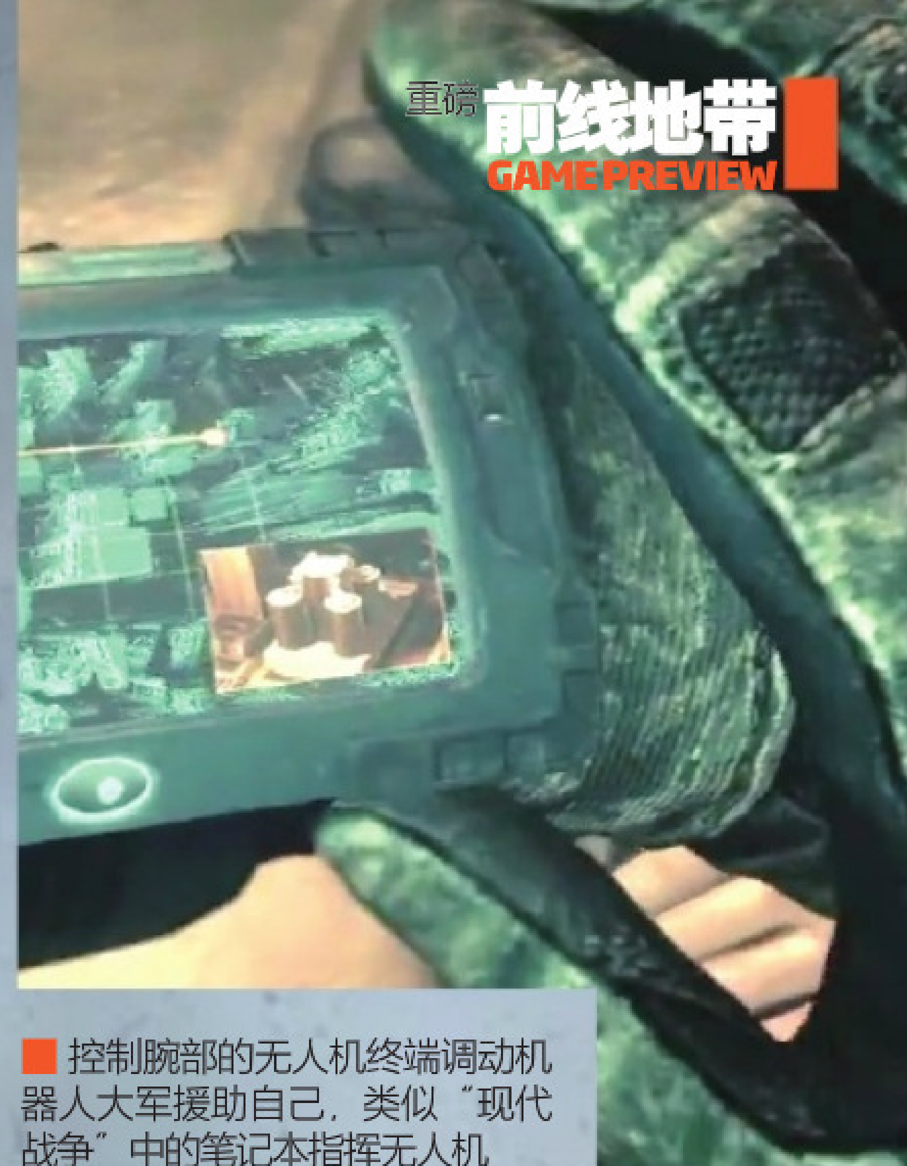
剧透大概就这么多，说点关键的：有感于玩家一般爽完游戏的单人部分后就基本不再碰它，而单人部分恰恰是历代“使命召唤”的主打卖点，因此，Treyarch决定加入一些可控的剧情分支发展路线来丰富过程体验，即安排一些带有“抉择”性质的关卡，并统称之为“打击行动”（Strike Force）。如果你在这些关卡中犯了错误，像是导致主角或关键NPC死亡（“打击行动”没有输掉重来一说），将直接影响游戏的最终结局。换句话讲，本作是系列里首款拥有非线性流程的作品，也很可能具有多重结局。但创新也就这么多，《黑色任务Ⅱ》的单人部分依旧不支持合作游戏。

具体玩法上，“打击行动”系列关卡颇有点混合的味道，即《现代战争》里玩家使用手提电脑操控无人机轰击指定区域的敌人+《黑色任务》中玩家扮演SR-71驾驶员从万米高空斥度特种行动小队”的味道，或者再直白点，就是“幽灵小队”玩的那套战术动作射击理念。

制作者告诉我们，玩家不可能一次玩到全部的“打击行动”关卡，开始仅被允许从全部关卡中限量挑选自己最中意的几关进入，以保持通二周目、三周



游戏里的步战机甲，看起来带有几分《星球大战》里的AT-AT机甲之风韵



控制腕部的无人机终端调动机器人大军援助自己，类似“现代战争”中的笔记本指挥无人机



游戏公布前就泄露了动作捕捉工作照，然后，我们真的看到骑马挑战武装直升机。图中的包头大叔暂时身份不明







战场正式搬到了近未来，画面却显然没有。如果这不是“使命召唤”，谁会多看一眼？

目的新鲜感。“打击行动”附身于单人游戏，并非作为一个额外的游戏模式存在。“打击行动”会在关卡开始时给予玩家一系列可指挥的单位，包括士兵、智能机器人部队等，并指明诸多散布在地图上的任务目标和重重强敌。接下来，玩家可随时通过无人侦察机调出全局俯视观察模式，对部下发布战术命令（如命令我方立即向某处敌人展开进攻、设置路点等），或直接“附身”到其中某位部队成员（包括无人机、机甲）以主视角方式畅快地向敌群开火。

从官方预告片来看，本作会大玩Michael Bay式的“满屏爆炸”流，辅以各色脚本事件来烘托气氛。但制作者也表示，不排除会为游戏加入一些玩法较开放的关卡。在近日公布的一段流程演示中，开始玩家必须驾驶FA-38，严格遵循指定飞行路线给VIP角色搭乘的专机护航。任务完成后，就可以不受限地同无人机军团展开热血豪快的空中大战。本作一如既往地启用了堪称豪华级的、经由专业演员录制的动作捕捉动画，最新鲜的是连马也成了被“关照”对象（本作中有骑马打枪的桥段）。

> 如果它是实际游戏画面，就不能怪罪国内外的玩家无一例外地要大力吐槽了。

但是预告片里也满眼都是令人失望的情绪：如果这只是段纯粹的宣传视频，与游戏实际画面效果并无直接联系，恐怕它将无愧“年度最差预告片”的称号——你能想象这出自一个300人以上规模、超AAA级项目组之手么？！如果它是实际游戏画面，天啊！还口口声声地说为“PC版用户独占引入DX11支持”呢，联想到《战地3》《孤岛危机3》媲美CG的实时效果，就不能怪罪国内外的玩家无一例外地要大力吐槽了。

最后，是的，“使命召唤”怎可能少得了多人模式和僵尸模式呢？T组目前只提到了多人模式的大致思路，他们说，本作的联机对战将是“脱胎换骨”的，比如联机地图将全部基于近未来战场环境，玩家将有机会使用无人机来协助自己的战斗等，所以别指望看到上世纪80年代的兵器对抗近未来兵器的囧局出现。至于曾让玩家爽到爆的僵尸模式肯定会强势归来，并以全新面貌（新型态僵尸、新比赛模式等）呈现，T组暗示，僵尸模式不再是个甜点式的惊喜，从形式到内容都会有极大丰富。P



MEDAL OF HONOR™ WARFIGHTER

荣誉勋章铁血悍将

■名称：Medal of Honor: Warfighter ■类型：射击 ■制作：Danger Close ■发行：Electronic Arts
■发售日：2012年10月23日 ■官方网站：http://www.medalofhonor.com/category/tags/medal-honor-warfighter/ ■撰文：红黑军团

不管在可以想象的未来，EA的宣传部门会如何开足火力与Activision作战，《荣誉勋章》的续作《铁血悍将》其实都变得更谨慎了。制作人Greg Goodrich依然将"写实"二字挂在嘴边，Danger Close小组引以为豪的现役特种兵顾问团得到了扩编，但他们不再去碰"塔利班""阿富汗"这些实名红线了。依据真实战例编写的故事会对其中的敏感信息进模糊化处理，不仅如此，制作组已经明确表示活捉萨达姆、击毙本·拉登这样的"辉煌胜利"也不会成为游戏关卡的素材。

Danger Close大概对两年前与美国军方的不愉快记忆尤深，正因为编剧在公众舆论面前的妥协，本作不再像前作那样，用写实化的手法从不同角度描写反恐战争中的一场具体战役，而是采用了"现代战争"式的故事风格：国际恐怖组织将把一件名为PETN的大规模杀伤性武器送入美国本土，Tier 1队员们的使命是转战于全球各个热点地区，寻找这件神秘武器的下落。担任本作主角的是前作中着墨不多的APO（高级作战行动组，美军在阿富汗战争中启用的一种特战资源整合模式）"狼群"小组的成员——"教士"（Preacher）。由于多年的海外部署，他正面临家庭分崩离析的危机。这个像上帝一样不断地Bless美国人民却无法挽救"小家"的大兵在本作中的天人交战，将成为贯穿首尾的暗线。本作的宏观故事相当于将自911事件以来，美

> Tier 1队员们的使命就是转战于全球各个热点地区，寻找这件神秘武器的下落。

■大量的夜战场景可以发挥"寒霜2"引擎在光影效果方面的特长



■ 被洪水淹没的伊莎贝拉城，原本的街道变成了航道，从而给载具射击战提供了舞台

■ 士兵佩戴的是IBH模块化头盔，显示他的身份是一名“海豹”



■ 我们用的绝对都是专业装备，看，这是Leopold单筒狙击观测镜



军特种部队在海外开展的秘密行动串起来，其中包括从菲律宾军阀阿布沙耶夫手中解救被绑架的美国游客，以及对索马里青年党武装（Al Shabaab）控制的海盗湾展开突袭的行动。

能够请到几十名现役特种兵作为游戏顾问，这曾是让Danger Close很有面子的一件事情。在前作的开发过程中，制作组主要是趁Tier 1成员们回国休整的间隙，邀请他们到位于洛杉矶的工作室中出谋划策。当他们被派往前线时，开发组会将关卡试玩打包发送到海外的军事基地，让他们在闲暇娱乐时顺便提提意见。而到了本作制作的过程中，制作组得到了一位全职Tier 1顾问的加盟，他就是前SEALs队员Tyler Gray。这位硬汉拥有近十年在海外执行秘密军事任务的履历，由于去年在伊拉克受伤，不得不提前退役。他的强势乱入，将极大满足臭军迷的需求。

> 与前作不同，本作更注重挖掘特战尖兵在硬汉外表下复杂而矛盾的内心世界。

除了用自己在战场搏杀中获得的经验来提高游戏的写实性以外，他也强烈要求制作组能关注人文性。与前作着力渲染的战友基情不同的是，本作更注重挖掘特战尖兵在硬汉外表下复杂而矛盾的内心世界。每个任务间的过场，会出现大量生活化的场景，比如Preacher与妻子在电话中发生争执、年幼的孩子用稚嫩的语气要求爸爸回家等等，这些描写试图触及每个硬汉身上最柔软的部分——这一招《冲突世界》（World in Conflict）就用过，而且效果相当不错。

《铁血悍将》的预告片中出现了在菲律宾伊莎贝拉城（Isabela City）的人质救援战，在本年度的游戏开发者大会上已经展示了完整的Demo。一场突如其来的台风引发海啸，袭击了巴西兰岛上的这座城市，阿布沙耶夫武装趁机占领了这里，并且将一群美国游客绑为了人质。你将从齐腰深的洪水中艰难前进，在关押人质的市政厅大楼中同武装分子激烈枪战。游戏依然是标准的“使命召唤”模式，前作中可以自由控制探身距离、幅度和速度的主视角掩护系统依然存在，这使得枪战过程的战术性大增，但最基本的游戏方式，依然是冲刺、掩护和疯狂地扣动扳机。

另一个值得注意的地方就是“突破”系统，进入所有房门关闭的室内场



全球的Tier 1级特种战士们将会在多人模式中齐聚一堂，美国方面除了海豹和德尔塔以外，还有中情局的准军事部队



爆头的瞬间依然和前作那样，好像射爆了一个大西瓜，爽快感满点

在Demo的最后，“海上骑士”拍马杀到，将两艘完成人质救援任务的特遣队接回航母。你需要找到己方的CH-46直升机，并且控制好自己的航速和行驶路线，让飞机上的抓钩将你吊上去

景，屏幕上会弹出破门的选项——究竟是踹门杀入，还是丢完闪光弹之后猛攻，抑或是一发手榴弹丢进去先炸了再说，都由玩家自主决定。

最后阶段是载具作战流程——小队分别乘坐两艘冲锋舟，从已经变成“水道”的城市街道中找到通往入海口的唯一出路。玩家不仅仅要用自己的.50机枪和自动榴弹发射器扫荡一切挡路者，还要控制载具的左右移动——游戏里的脚本和实时场景破坏，会导致桥梁、建筑物的倒塌，一棵被拦腰打断的椰子树在倒下来后，都可能给上天入地无所不能的Tier 1队员们带来一场灭顶之灾。

本作中登场的Tier 1级别特战精英除了美国的德尔塔和海豹，还包括北约盟国的劲旅，其中有英国的SAS、德国的KSK以及波兰的GROM，他们将在本作的多人模式中进行蓝蓝对抗——都是自己人打自己人，这下终于不用担心会被套上“扮演恐怖分子杀害美军士兵”的帽子了。根据Greg的说法，他希望能让多人玩家在挑选阵营时感觉像是足球游戏的“选队”，每支部队不仅武器装备大相径庭，而且各自的素质与技能也有较大差异——当然，美国爸爸的必然是最牛的！这场属于Tier 1的“世界杯”，也会套用EA Sports足球游戏的一些元素，如小组积分、淘汰赛，主客场对抗等等。

在挑选阵营时，每支部队不仅武器装备大相径庭，而且各自的素质与技能也有较大差异。

作为主打军事题材与写实性的游戏，《铁血悍将》还吸引着军火商的注意力。继LBT（战斗服装、背心、包具厂商）、麦克米兰（大口径反器材步枪生产商，代表作为TAC-50）和小概率战术手电专家SureFire之后，拥有ACOG版权的瞄具巨头Trijicon也用一张巨额支票表示了合作的诚意。公司市场总监将最好的溢美之词送给了本作：“Trijicon的瞄具产品已经在FPS游戏中出现了至少10年时间，但还没有任何一部作品，能够像《铁血悍将》那样完美呈现ACOG的外观、体积感和观瞄特性。我们非常荣幸能有这样一款游戏可以高度还原公司的产品，更快、更亮、更清晰的瞄准解决方案，这就是Trijicon孜孜不倦的追求！”

——听起来是不是像在做电视直销广告？不过，严肃点，美国大兵的性命就靠你们了！

PC

文明V——众神与诸王

■Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings■策略■Firaxis Games■2K Games■2012年6月19日■湖北 只爱夏天

瑞典国王古斯塔夫·阿道夫大帝，因其卓越的军事才能，被誉为“北方雄狮”

宗教能传播到10格范围内的其他城市，一个城市可以有不止一种宗教

海战作出改进，海上近战单位可用来劫掠或攻占敌人港口

当信仰指数持续提升时，先知便会随机诞生了

宗教系统在《文明V》中被删除，让系列玩家对这款革新之作有些不满

他们认为这是一款博大精深的游戏被简化了的体现。制作组也算是悉心听取了玩家的意见，在资料片《众神与诸王》中重新引入了宗教，并作出了大幅改进。

在《众神与诸王》中，你可以通过信仰指数来建设和发展自己的文明。于是，玩家可以在游戏中展开宗教战争，强迫临国接受本国的信仰；也可以派出传教士，和平地进行宗教传播。无论采取哪种方式，均可达到扩张文明影响范围的效果，为自己的文明带来各种实用性的收益。宗教能传播到10格范围内的其他城市，影响力在这10格范围内不会随距离改变，几个城市的宗教影响力可以叠加。

在游戏开始时，你只能选择一种宗教，当信仰指数达到200时会诞生先知，从而发现历史上或传说中的新宗教。当宗教兴旺发展之时，还可以建立万神殿。万神殿的地理位置选择十分重要，比如建立在森林之中会增加狩猎方面的效率，建立在海边能够获得航海相关的奖励，建立在城市之中又可以让玩家获得更多的信仰指数。

作为一款回合制策略游戏，《文明V》的战斗节奏在整个系列中是最快的，系列玩家纷纷表示有点难以接受，因为此系列从来不是快餐式游戏，而《文明V》偏偏给人一种正在朝这方面发展的感觉。资料片的战斗系统将回到以往的慢节奏上去，兵种的生命值增加了，攻击的方式和战斗策略也更为多样。

海战方面作出了调整，除了传统的“加农炮式”战斗外，还可让船员登陆敌方的船只，展开近距离战斗（登船的陆军单位可以与海军堆叠在同一格里），捕获敌舰的船长。取得敌方海域的控制权后便可以让我方船只在其码头驻扎。

《众神与诸王》新增的九大文明，均是历来为玩家们喜闻乐见的，比如荷兰、凯尔特和玛雅。其它新内容还包括新的科技、兵种和建筑等等。制作组Firaxis坦言，资料片的改进都是建立在玩家反馈的意见基础上的，相信“文明”系列的老玩家都会期待这款资料片的发售。但如果你期望制作组改变有缺陷的格子规则，那对一个资料片来说肯定是不现实的。

PC

咒语力量2——命运信仰

■SpellForce 2: Faith in Destiny■角色扮演■JoWooD Entertainment■JoWooD Entertainment■2012年6月19日■湖北只爱夏天



说起来是动作RPG，但粗看起来更像是RTS



再仔细看看，更像是RTS了



巨龙是幸存的种族，你将和它们并肩作战



"咒语力量"系列本是奥地利厂商JoWooD Entertainment制作的奇幻风格的角色扮演游戏

但它与传统的西式RPG不同，当中加入了大量的即时战略游戏元素。在战斗过程中，玩家可以在不同职业的角色中进行切换，并可控制数量众多的兵种进行大规模的战斗，多样化的技能和魔法也使游戏的战斗充满了策略性。这些特点都使得"咒语力量"系列的风格自成一脉，经历了二代的成功之后，2007年紧接着发行了第一款资料片《巨龙风暴》，第二款资料片《命运信仰》的制作计划早在2009年也已经处于酝酿之中。但由于各种问题（主要是内部人事方面）本作的发售时间一再延期，最后几乎和"暗黑3"撞车。

《命运信仰》的故事发生在前作的4年后，在这4年间，法师们、神谕者们和巨龙都在寻找摧毁异界传送门的方法，但是毫无进展。在游戏开始时，传送门终于被打破，致使岛国与其它地区分离开来，巨龙和Shaikan族成为岛上仅存的种族，这意味着玩家将可在本作中驾驭龙族。本作的主角也是一名全新的角色，他是一名普通的Shaikan人，"神之手"公会的成员，自从传送门事件之后，他就饱受噩梦的困扰，在寻找答案的过程中，故事将追溯到他所在种族的起源，还会解答在梦中攻击他的"无名氏"怪物究竟来自何方。但无论他行至何方，"无名氏"似乎总比他抢先一步，玩家需要借助新的战斗技巧来与这些新敌人展开战斗，解救处于混乱之中的Eo大陆。

在战役模式中，本作的游戏方式与前作相同，玩家操控不同角色与敌人展开即时战斗，升级角色，发展技能树，再学习新的技能。本作中，不仅前作里的合作模式得到保留，还顺应潮流，增加了对抗式的多人游戏模式，单人游戏中所有的地图、兵种、技能都会出现在多人游戏中，并具有新的建筑和兵种。在此模式中，玩家将从"王国领导人""部落""契约者""无名氏"和"Shaikan"这五大派系中选择一方来扮演，目标即是征服其它派系。每个派系都有各不不同的兵种，包括步兵、骑兵和空中作战部队，奇幻作品中常见的精灵、矮人、巨魔等种族也将悉数登场——你能再次拒绝对欧美奇幻深深的爱吗？



奇幻作品中常见的精灵、矮人、巨魔等种族悉数登场



全方位展现——作战单位包括步兵、骑兵和空中作战部队



UI和画面都透着丝欧洲制造的古拙之气

PC

太阳帝国的原罪——反抗

■Sins of a Solar Empire: Rebellion■即时战略■Ironclad Games■Stardock■2012年6月12日■上海 死星战将


游戏画面较之前几作有了改善，你可以再战壮丽星河


Advent护国军的Coronata泰坦，特技是精神同化


本作加入了不少新的科技研究项目


组织自己的战斗舰队

必须承认，2008年的《太阳帝国的原罪》（Sins of a Solar Empire）是款相当经典的游戏

否则也无从解释随后官方接连发布的两款资料片——《天堑》与《谋战》，尽管圈钱意图明显，却依旧能斩获玩家的心。Ironclad Games也颇有誓要榨干系列价值的架势，这就是第三个资料片《反抗》。与游戏标题相呼应，《反抗》最大的特色就是将原作中的三大势力——包括TEC、Advent以及Vasari都给生生分化出两个立场对立的派系，亦即“护国军”（Loyalist）与“起义军”（Rebel），供玩家自由选择开始游戏。这两大派系间的区别不仅体现在它们的称呼上，还各自拥有一系列与其特性相符的独有科技、兵种等，如TEC护国军在部队建设上更具效率；TEC起义军普遍同海盗等第三方阵营交好，其发展不易受敌人以外的因素阻挠，更可通过轰炸敌方领地星球来直接获得可观的资源奖励。

随着新阵营引入，新的作战兵种也加入进来。其中之一是护卫舰（Corvette-class）级战舰，速度快，适合对敌舰队实行闪电打击作战。接着就是自本作首度加盟的重量级新星——泰坦级（Titan-class）超级战舰。默认情况下，玩家所在阵营仅能同时拥有一艘泰坦战舰，但每方阵营派系均拥有自己专属的泰坦，玩家前后可以接触到共计6种迥异的泰坦。

泰坦威力强大，正面战力堪比“星战”里的帝国死星！正常情况下，能克制为己方舰队所簇拥的泰坦的只有来自敌方的“舰队+泰坦”组合。惊人的伤害输出还不是泰坦最厉害的地方——每方泰坦均具备独特的技能，像TEC护国军的Ankylon级泰坦武装到了牙齿，更擅长屏蔽敌方舰只的技能释放，同时提升己方舰队的技能效果，可谓“一夫当关，万夫莫开”；Advent起义军的Eradica能靠“吞噬”友军舰只来恢复自身在战斗中受到的伤害，从而长久地发挥其“太空堡垒”职能。

但要想建造一艘泰坦，你得先投入大量的资源与经费来研究完所有的对应科技，然后搭建专门的制造厂。满足前提条件后，工程才能上马。还没完呢，泰坦庞大的体型和极度缓慢的建造进程会让你的意图在其他玩家前暴露无疑……常言说得好，追求力量总是要付出代价的……

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

PC/PS3/X360

黑暗之眼——恶魔标识

■The Dark Eye: Demonicon■角色扮演■Noumena Studios■Kalypso■2012年■湖北Morgana



全新的制作组和全新的设计，德国人延续了“黑暗之眼”RPG

在最初公布时，《黑暗之眼——恶魔标识》只被看成是一款无脑砍杀游戏

但位于柏林的德国制作组Noumena Studios逐渐改变了这种印象。本作是一款奇幻风格的ARPG，背景设定基于德国人自己开发的桌面游戏“黑暗之眼”。故事的主题是爱与背叛、诱惑与选择，讲述了一对兄妹为了对抗这个黑暗险恶的世界而作出的一系列斗争。在阴暗的充满奴役的Shadowlands世界，主角Cairon将带领他的父亲和妹妹，共同战斗，为的是抵达这个大陆上唯一的自由民城市。

制作组表示，他们的目标当然是制作一款史诗级的RPG，在开发时他们借鉴了近年来优秀RPG的成功要素，玩家将可在本作中看到“质量效应”“猎魔人”和“上古卷轴”等作品的影子。但最关键的是，制作组将表现出黑暗风格对游戏世界的影响。玩家的选择将会影响世界的发展并决定兄妹的最终命运。这种选择系统与BioWare的作品十分相似，比如对话树、善恶道德路线等，将贯穿游戏始终。

在故事的开始，主角需要去洞穴中解救被绑架的妹妹，在打败了绑匪后玩家可选择放他们一条生路或是赶尽杀绝。就如前文所说的，游戏的世界也会随之发生改变——如果玩家选择杀死绑匪，回城后会看到他们的尸首被悬挂在城堡门前示众，城镇的氛围也变得阴暗起来。如果玩家选择宽恕他们，将不会看到这番血腥的景象，幸存者会在城中等候你并对你表示感激，但这同时也会引起城镇卫兵的不满。这看起来是个两难的抉择，不过如果你学习了交涉技能，还会出现第三种选择。

和“龙歌”系列和核心向风格不同，本作在战斗方面极力向动作游戏靠拢，通过组合不同按键可使出华丽的连招，但这也不意味着战斗毫无技巧和深度，主角拥有技能树，技能树分为四大类，一半为攻击技能，一半为防御技能，战斗规则是遵循“黑暗之眼”的设定进行设计的，这对德国玩家来说应该格外具有吸引力。

《恶魔标识》的主要卖点是“黑暗之眼”的世界观、电影般的叙事方式、丰富的选择路线以及临场感强烈的战斗。在《龙歌》开发商Radon Labs被收购之后，不知这款全新风格和规则的“黑暗之眼”RPG你是否可以接受呢？



本作采用快节奏的即时战斗，还有连击设计



洞穴冒险，拯救至亲



世界的变化将取决于你的作为

PC

黑暗之眼——圣提纳夫之链

■The Dark Eye: Chains of Satinav■冒险■Daedalic Entertainment■Deep Silver■2012年6月22日■北京红黑军团

两位身世坎坷的主角，一个拯救世界的故事……


国王必须靠少年解决棘手的问题了


描绘细腻的Andergast城市，充满了生活气息


危险的血栅山脉，洞穴和隐秘的小径于分布其间

13年前，在Andergast城，一个神秘的预言者被处以火刑

没有人知道他的名字，他似乎只为留下一个可怕的预言，之后就消失而去。人们开始称他为“先知”。没有人知道Andergast的国王为何处死了先知，但人们都觉得灾难迟早要降临——因为先知已经诅咒了这片土地。一个可怜的黑发男孩Geron目睹了火刑，从此命运的阴影一直笼罩在他身上，由于他声称遇到了先知之眼，并声称预言迟早要变成现实，王国的人民开始将他视为不祥之物。

随着时光的流逝，男孩逐渐成长，成为一个出色的“捕手”，而Andergast也开始出现人们担心的不祥之兆。王国的上空聚集着大群乌鸦，不同寻常地袭击人类；当年处死先知的英雄们陆续神秘死亡，原因不明，每个人的眼睛都像是被乌鸦啄去，深陷的眼窝仿佛在诉说可怕的秘密。但这对Geron来说是个机会，作为一个高明的捕手，他终于有机会在国王面前展示他的高超技能。这是一个契机，Geron要和他身世不明的同伴Nuri一起冒险，找到鸦群袭击背后的可怕阴谋……

这就是德国开发商Daedalic Entertainment最新一部冒险游戏的故事梗概。作为拥有27年历史的桌面游戏设定，“黑暗之眼”已经被多次改编为电子游戏，但改编成传统的热点搜索式冒险游戏仍旧是不多见的。伴随两位主角的旅行，我们不仅会访问整个Andergast国度，还会在“黑暗之眼”设定所在的整个Aventuria大陆上展开历险。

当你游历在这片大陆，会再一次看到细腻温婉的手绘画面。Daedalic Entertainment一贯以出品手绘风格AVG而闻名，《风语世界》以及《新里程》是国内玩家比较熟悉的作品。随着这些早期作品的成功，Daedalic已经能够每年出产10部左右的AVG作品，在德国厂商之中也算得上是相当多产了。本作的风格更贴近《风语世界》式的对自然风光的描绘，与前作相比，本作全部实现了高清画面，细节生动。只是随着故事的进展，你将离开明媚的王国城镇，穿梭于阴暗的洞穴和密林。

本作标题中的“Satinav”是“黑暗之眼”设定中广受崇拜的神灵，Satinav之眼便是黑暗之眼，这与本作故事到底有何联系？只有请诸位耐心去探索了……

3DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

职业进化足球2013

■Pro Evolution Soccer 2013■体育■PES Productions■KONAMI■2012年■北京 MerlinPinkst



当梅西"投靠"了FIFA，K社决定选择C罗主攻欧洲市场

如例行公事一般，还没到5月份，KONAMI和EA Sports的两大足球游戏都公布了新作

也许制作组已经开始为下一代主机平台留力，本年度两大足球游戏的首次宣布缺乏实在的亮点，其中FIFA系列已经明确表示在本世代主机上的进步会十分有限，而PES新作的新特性目前也停留在官方新闻稿的纸面上。按照官方说法，本年度PES游戏的改进有以下几个方面：

一是控球上的改进。官方承诺本作的控球会感觉更好，这表现在平时控球更细腻和有灵活性（还没有具体的例子）；以及更丰富的接球，这里强调了停球的重要性，你可以在First Touch的同时连接更多的一次触球动作，从而实现一步到位的停球、挑球或晃过防守的突破。本作还将实现完全手动的射门和传球，这意味着玩家可以自己决定射门的高度等，而不是由系统根据情况自我判断。作为扩展，本作的长传也可以贴着草皮传出；门将手抛球将有更有针对性，而且有力度条显示（谢天谢地，K社这次也许真能让门将发动快攻了）；抢点型前锋可以以各种方式入球。K社一贯注重PES系列的盘带，本作带球速度将有所减缓，玩家可以自己调节带球速度（可能与FIFA类似），向真实方向靠拢，传统的R2键将可以为盘带加入各种盘带风格。当然，技术流也不是没有活路，比如新作的二过一中，你将能控制第二球员跑动的方向，是一传击溃对手整条防线的法宝。

二是个性化元素。球员可以通过自己的个性元素和动作变得独一无二，让你一眼就可以认出（应该是指大部分知名球员吧）。奔跑的方式、停球、控球、射门甚至庆祝动作都会和一般球员显著不同。个性动作同样包括门将，门将的动作和AI将会极大改善（好吧，别出PES2012那种Bug就知足了），知名门将将真正成为普通射手的噩梦。此外，PES小组许诺会大幅度改善游戏的AI，如消除不合逻辑的跑位方式、组织更严密的攻防等，但鉴于往年越是大幅度改善越容易出现大Bug的规律，这一条还要听其言观其行。

以上就是官方首次披露的内容。目前已有海外媒体试玩了本作，但因为保密协议，直到E3他们不能透露更多，相信最近几天的E3上会有更多实质性的透露。

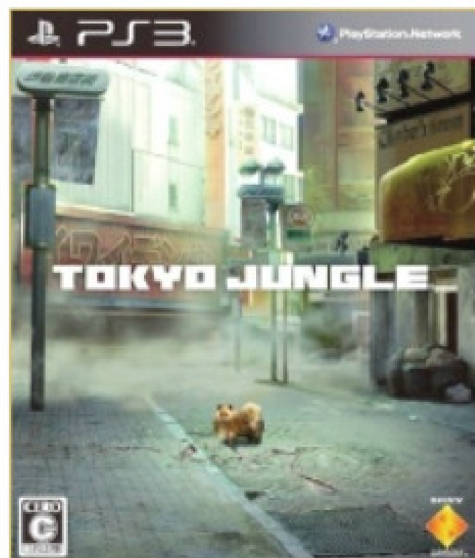


C罗，又一个伟大的7号


游戏内画面，首批截图只能看到C罗



特写看起来不错，但游戏里应该和FIFA系列一样，达不到这种画面



东京丛林

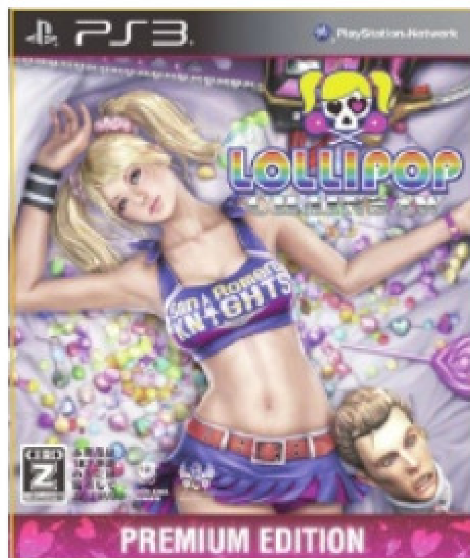
■Tokyo Jungle■动作■PlayStation C.A.M.P■SCE■PS3■2012年6月7日■日版

本作是SCE推出的另类动物生存题材游戏。故事是说20XX年，人类突然全部消失，世界上只有动物们继续存活。各种各样的动物将在化为废墟的东京展开激烈的生存竞争。游戏的故事模式将通过各个动物的视角，去解开人类消失的谜团。此外你还可以选择扮演一种动物，进入挑战存活年限的生存模式。

所谓适者生存，狩猎是游戏中最基本的行动方式，其中存在“精巧狩猎”。玩家若能在目标未发觉的情况下完成狩猎，就会达成精巧狩猎。此外游戏中还有很多特殊动作，比如诱饵和团队攻击。为了生存下去，有时候你不得不牺牲自己队伍里的某个成员，尤其是在碰到强大动物而自己又无法逃脱的情况下，需要利用诱饵来吸引它的注意力。团队攻击则集合了团队的力量，就算是小型动物，集体出击也可以打倒巨牛。在游戏中玩家还可能会遇到一些挑战任务，只要按照要求完成就能获得生存点数，借此可以解锁额外种类的动物以及购买特殊服装。挑战的内容五花八门，比如击败20个动物、到达涩谷车站等，这一设定让游戏内容丰富不少。


数年后的东京，动物的世界


以动物的视角展开冒险

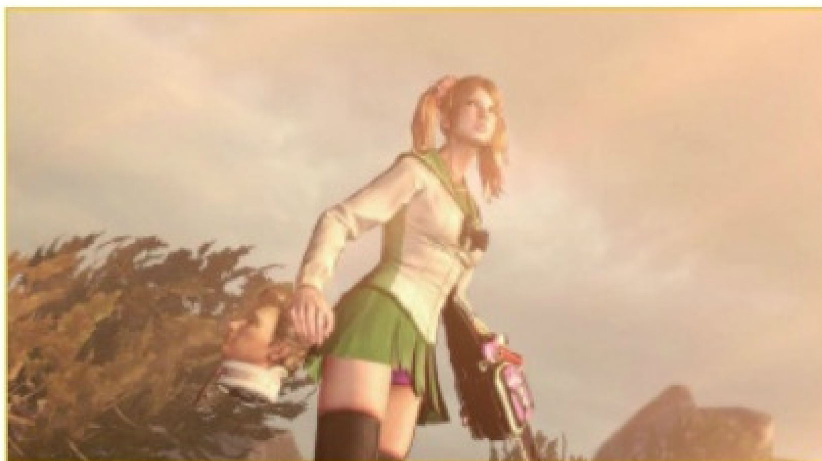


电锯甜心

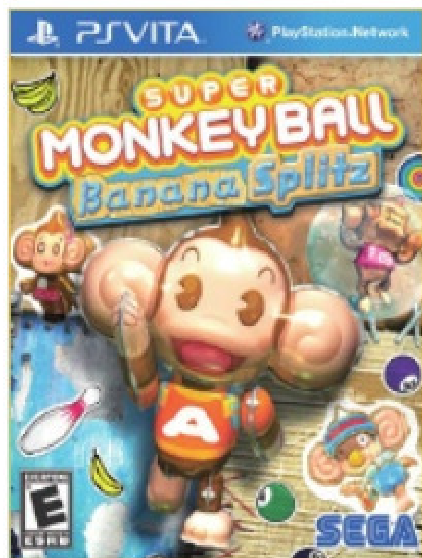
■Lollipop Chainsaw■动作■Atlus■Atlus■PS3/X360■2012年6月12日■美版

本作是著名制作人须田刚一（代表作“杀手”系列）首次尝试丧尸题材的动作游戏。游戏的主角是名为Juliet的女高中生，其真实身份为丧尸猎人，身着火辣服饰的她会使用与自身极不相符的武器电锯同丧尸军团展开战斗。我们的电锯甜心自然少不了闺蜜的存在——一名是使用狙击枪的御姐Cordelia，另一名是粉色系的萝莉Rosalind。另外，还有个帮手是Juliet的断头男友。

女主角所使用的电锯，包括普通电锯、电锯突刺和电锯发射器。电锯突刺可将电锯插入地面，让喷射器爆发。进入高速突进冲刺模式，借此将大型丧尸一口气打飞。电锯发射器可将左轮与枪炮附装在电锯上，进行远距离射击。甜心们面对的敌人虽然均为丧尸，但种类各异，有球员丧尸、啦啦队丧尸和格斗家丧尸等，在攻击方式上也会有些差异。每关卡结束后系统都会给出玩家的评价，评价可以通过网络上传到服务器，与全世界的玩家进行比较。抛却这些常规的游戏方式，你可以将本作理解成“丧尸围城”的超级恶搞版，而且绝对符合游戏宅男们的口味！


电锯甜心的丧尸猎人之路


女主角的“电锯无双”



超级猴子球 丰盛版

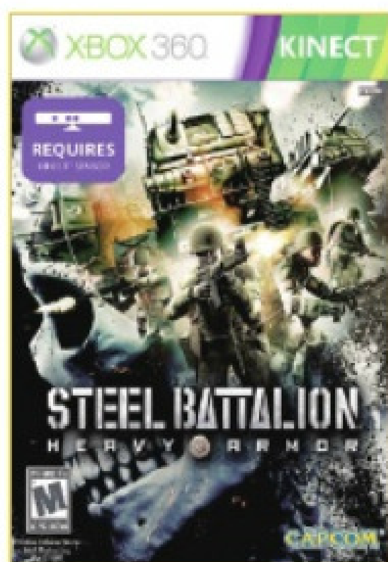
■Super Monkey Ball: Banana Splitz■动作■SEGA■SEGA■PSV■2012年6月14日■日版

“超级猴子球”系列是由Amusement Vision开发、SEGA发行的动作闯关类游戏。游戏于2001年在日本首次发布，后来还发行了GC版本。《丰盛版》则是对应PSVita主机的新特性，结合了体感、摄像头、触摸操作等特点制作的一款系列新作。游戏首次加入了关卡编辑功能，玩家可以通过PSV的摄像头拍下现实中的画面，然后晃动主机就能产生属于自己的关卡。无论什么样的东西都可以拍下来变成关卡，桌上的物品、窗外的风景、自己画的画都可以！不过有时因拍摄方法和光线等原因你的照片可能无法识别，一定要多尝试一下。照相后，根据玩家晃动主机的方式不同，会产生难度各不相同的关卡。

“猴子马术”是一个使用背面触摸来进行游戏的新玩法，玩家需要通过背面触摸来操纵骑着马的猴子，在限制时间内尽可能多地获取香蕉。向着想要前进的方向触摸PSV背面就可以进行跳跃，连点两下小跳，长时间按住则是大跳，跳跃时还可以撞击并干扰对手。另一种新玩法“编号球”需要把PSV主机竖着才能玩。


本作支持体感、摄像头和触摸操作


无论什么都可以拍下来变成关卡元素



重铁骑

■Steel Battalion: Heavy Armor■动作■FromSoftware■Capcom■X360■2012年6月19日■美版

本作由Capcom与"之魂"系列名厂FromSoftware一同打造。不同于采用专用控制台，本作将对应Kinect体感操作，这就意味着玩家可以更为随性地完成模拟机甲的操作控制，机甲的子弹包括穿甲弹和榴弹两种，攻击装甲厚的敌人需要穿甲弹，需要攻击范围则使用榴弹。拟真程度上，制作方则许诺不亚于控制台。但本作的体感操作谈不上彻底——在游戏中玩家使用传统手柄进行移动和攻击，使用Kinect体感进行视角转换等动作。

本作的战斗相当有代入感。比如在"海岸线保卫战"关卡中，玩家的目的是歼灭登陆海岸的步兵。战斗中要讲究策略，太过于激进突击的话会很容易被击败，因为"铁骑"毕竟是一种机甲，你需要考虑以战术设置，不能一味狂打猛冲。另外一些新特性是：如果被敌人的炮弹击中，乘员可能会打开舱盖逃生，此时通信兵可能会顶替逃兵的位置；受伤的同伴装填子弹速度会变慢，而被射死的同伴也无法复活；如果有同伴想要逃跑，抓住他的腿可以让他变得不那么冲动……这些设计无疑让激烈的战斗更显得真实。



潮流，本作将对应Kinect体感操作



联机模式支持最多4人合作战斗



亚莎的工作室 黄昏之大地的炼金术师

■アーシャのアトリエ~黄昏の大地の錬金術士~■角色扮演■Gust■Gust■PS3■2012年6月28日■日版

本作是是PS3上的"工作室"系列的第四部作品，游戏更换了画师，所以在人设上和以前相比会有些差异，但整体画风还是维持了系列清新柔美的3D卡通风格。新主角亚莎·阿道尔是一名以采集药草制作药物为生的年轻炼金术师，在得知数年前下落不明的妹妹——妮欧还活着的消息后，离开家乡踏上寻找妹妹的旅程。本作的世界为"黄昏大陆"，在世界各地有风格各异的城镇和形形色色的居民，玩家也可在冒险途中接受到不同的挑战任务，从中得知与妹妹下落有关的线索。

本作继承了系列的精髓——调合系统。亚莎可使用在商店中买到的道具或在旅途中陆续得到的物品进行调合，制作出全新的道具。一开始，你可以进行调合的种类非常少，通过购买配方书或请教导师等方法配方就渐渐多了起来，你慢慢可以制作恢复体力的药物、攻击敌人的炸弹，以及具有特殊效果的饰品等，都非常有实用价值。游戏的战斗为回合制，有"消耗值"的设定，采取不同行动时，会因为消耗值的不同使行动产生一定变化。



仍旧是如此有爱的画风



回合制战斗因"消耗值"而产生策略性



机器人笔记

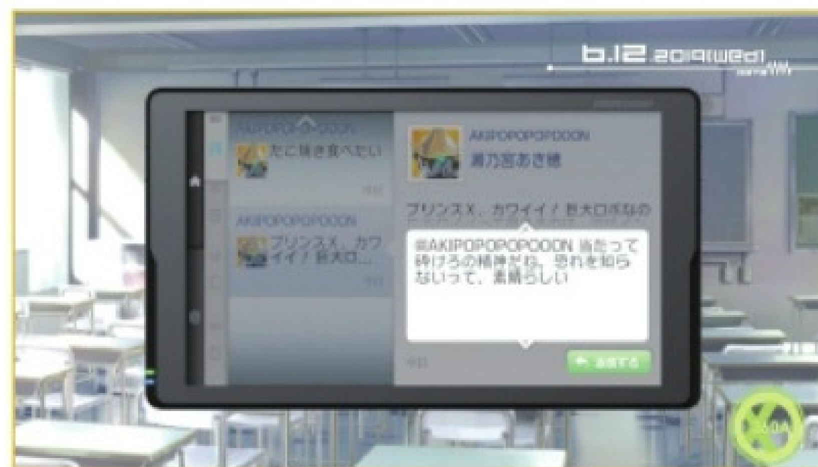
■Robotics Notes■5pb■5pb■冒险■PS3/X360■2012年6月28日■日版

《机器人笔记》（Robotics）是5pb继《混沌之脑》《斯坦因之门》之后制作的第三款科幻冒险系列作品。Robotics一词的意思是机器人技术、机器人工学，这个词汇来源自著名科幻小说家阿西莫夫的科幻小说。在游戏里拯救世界的并不是英雄，而是一群阿宅，玩家将扮演物理学家，通过各种不可思议的科学发明来进行冒险，随着游戏的发售，游戏的同名动画也将于2012年10月份开始播出。

本作的游戏舞台为种子岛，在这个岛上有一所专门研究机器人的研究设施。时代背景则设定在2019年。在这样一个机器人已经普遍实用化的未来，种子岛中央高校的"机器人研究部"正面临废部危机，而仅有的两名部员之一——八汐海翔就算面临着这样的情况，仍旧对"机器人研究部"感到兴趣盎然，并且依旧热衷于机器人格斗游戏。而另一位一根筋的废材部长濑乃宫秋穗为了避免被废部，正在以"完成巨型机器人"为目标奋斗着。然而某天，海翔发现了一份名为"君岛报告"的笔记。在这份笔记里面，记录着名为一个将把整个世界都卷进来的大阴谋……



5pb工作室的科幻冒险系列的第三款作品



在游戏中玩家在将会接触到各种科学术语

本月头条

《暗黑破坏神Ⅲ》举办全球发售庆典

5月15日，《暗黑破坏神Ⅲ》发售前夕，暴雪娱乐在世界多处零售点举办了官方发售庆典活动。5月14日晚上，美国、英国、法国、德国、瑞典、波兰、韩国、泰国、新加坡以及中国台湾省的重要零售合作店都热情迎接了那些希望在第一时间购买《暗黑破坏神Ⅲ》并马上与恐惧之王进行殊死搏斗的玩家。在美国，官方发售庆典将由暴雪娱乐与零售合作伙伴GameStop共同举办，地点位于尔湾市的摩天轮广场（The Great Wheel Court）。5月14日当晚，玩家在此得到了种类丰富的不同礼物，享受了一系列的“暗黑”视频以及多场玩家趣味竞赛。

头条看点：我们的玩家最关心的是中国大陆地区的发售日，这么多年的《暗黑破坏神Ⅲ》都等了，简体中文版还会远吗？

■《魔兽世界》全年订阅用户全部获得测试邀请


活动即将截止的通知页面

随着最后一批40万用户的《熊猫人之谜》Beta测试邀请送出，暴雪已向总共约120万签订了全年订阅协议（即年卡，Annual Pass）的用户发送了资料片的测试邀请，实现了对这些用户的承诺。之后参与全年订阅优惠活动的欧美玩家仍可保证获得测试机会以及免费的《暗黑破坏神Ⅲ》等多项优惠，但全年订阅活动的参与机会已经在4月30日——也就是《暗黑破坏神Ⅲ》Beta测试结束的前一天截止。

■《魔兽世界》4.3.4补丁更新


新的举报界面

4.3.4补丁主要改进了用户反馈界面，增加了提交游戏错误、建议和举报玩家的按钮，举报玩家功能有骚扰、语言、名字和作弊等选项，选中玩家右键点击头像也有了更多的举报选项。另外，欧、美服版本还增加了对“战网昵称”（BattleTag）的支持。战网昵称是全战网通用的名字，由可以重名的昵称加上编码组成。暴雪规定，玩家必须设定战网昵称才能进行《暗黑破坏神Ⅲ》游戏。在D3中，玩家可添加战网昵称来跟《魔兽世界》等游戏的好友聊天，但《魔兽世界》中还未加入通过战网昵称添加好友的功能。

■2012年《魔兽世界》全球争霸赛开始报名

2012年的《魔兽世界》全球争霸赛（Arena Pass）已经开始报名。全球争霸赛是在专用的服务器上用预设的角色和装备进行的3v3竞技场锦标赛，美服报名费用是20美元，欧服是15欧元。锦标赛分练习和正式比赛阶段，在正式比赛阶段打够50场比赛的角色所属的账号可以获得武装鱼人宠物（跟往年奖励的相同），最后排名前1000名的队伍可获得独特的头衔。台服的活动类似，但报名仅限5000名，可以免费参与，奖励也有所不同——台服前三名的队伍会获得高档的电竞周边。

暴雪月评

解放

从2005年1月初到现在，我已经玩了7年多的法师。虽然通过不懈努力或另辟蹊径，法师也能实现很多不可思议的目标，但更多时候，就算付出百倍努力也做不到死骑或猎人可以轻松做到的，之所以无法舍弃，主要就是长久积累的成就、坐骑和宠物。暴雪说过，计划将这些内容改为账号共享，我一直以为就是说说，终究是很遥远的事情——毕竟暴雪说要考虑的设计很多啊，但意外的是，在《熊猫人之谜》中，暴雪除了因为宠物战斗系统要把宠物改为账号绑定外，还打算顺便把坐骑和成就也一并共享了。宠物和成就部分在MoP Beta测试的第二个大补丁中就已经初步实现了。看起来，尽管像我这样的怨念法师可能不多，平时群众对于成就共享的呼吁也很少，但就算是少数的声音，暴雪还是注意聆听的。

此外，美服战网近期开放了全新的物品恢复功能，通过网页上的自助系统，玩家可以选择角色，然后查看近期卖给NPC、摧毁或分解的物品，从中选择后提交表单，卖给NPC或被摧毁的物品将在提交表单后马上在游戏内邮寄给该角色（卖给NPC的物品采用货到付款方式，价格为该物品的售价）。被分解的物品要复杂一点，系统会将该请求提交给客服人员处理，而角色身上必须保留有分解后的材料供客服回收。

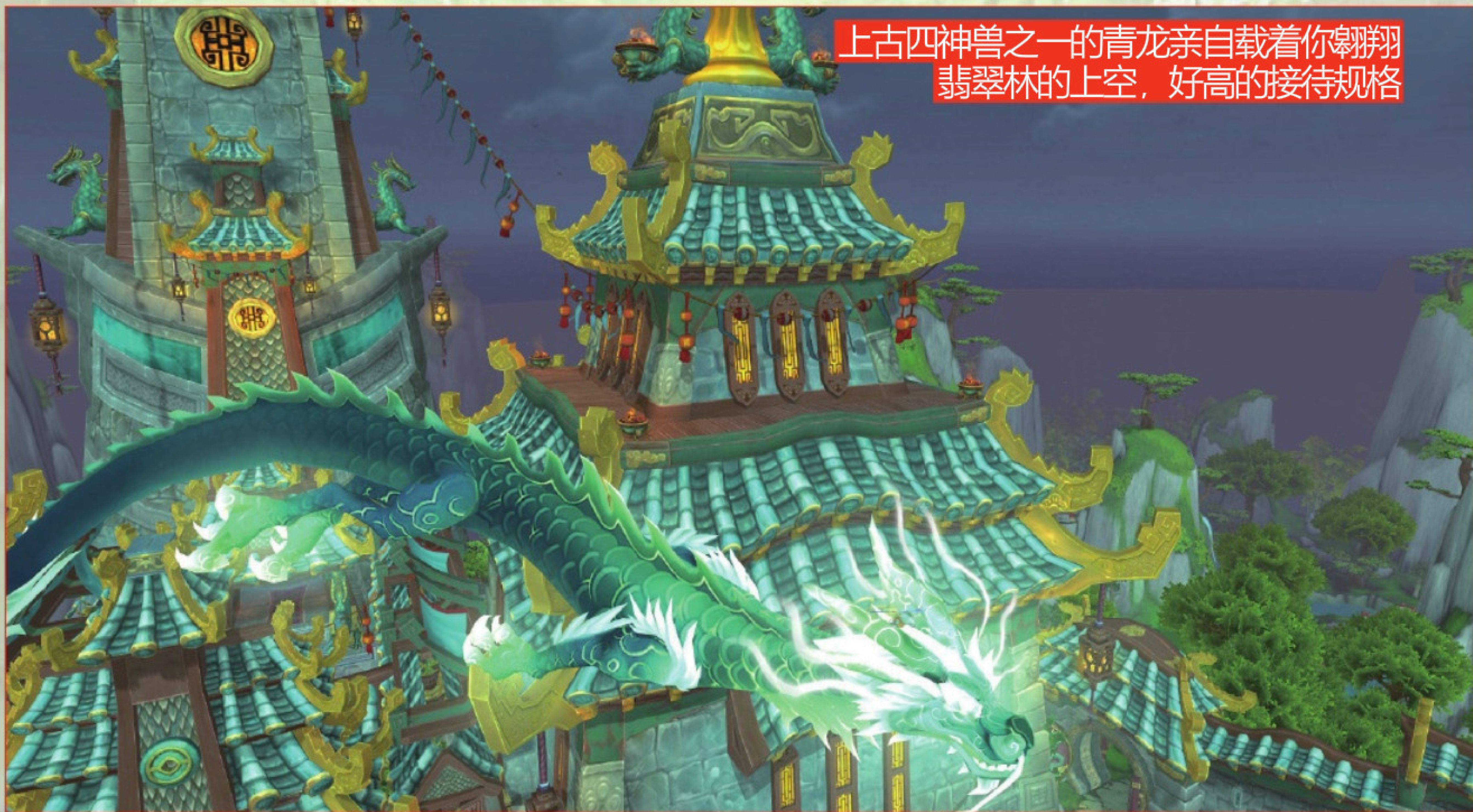
战网物品恢复功能的加入，一方面可能是为了减轻游戏GM的负担——恢复物品的请求应该是很多的，但同时也是为了玩家方便。随着战网的不断改进，暴雪客服的质量和效率也比以前要高多了。虽然玩家经常有这样那样的不满，但想一想，暴雪其实一直都在努力满足玩家，努力让《魔兽世界》变得更好啊。P


测试版本新的坐骑和宠物界面

PC

魔兽世界——熊猫人之谜

■World Of Warcraft: Mists Of Pandaria■在线角色扮演■Blizzard Entertainment■2012年■福建 Coldwind



上古四神兽之一的青龙亲自载着你翱翔翡翠林的上空，好高的接待规格

在兄弟部门紧锣密鼓准备D3发售事宜时，《熊猫人之谜》也没闲着，Beta测试开放不过一个月，就推出了一个大补丁，更新了不少内容

1.公会福利

The Doctor Is In（10级）——使绷带的治疗效果提高25%。在战场和竞技场中不起作用。取代“一饮而尽1级”（全部公会大锅的增益效果持续时间延长50%）。

For Great Justice（20级）——获得的正义点数增加20%。取代“快乐时光”（使用公会大锅获得的合剂数量增加50%）。

Ride Like the Wind（21级）——使飞行路线的旅行速度提高25%。取代“组团出发”（2小时冷却的群体召唤）。

Working Overtime（22级）——使商业技能点数提高的几率增加20%。取代“一饮而尽2级”（全部公会大锅的增益效果持续时间延长100%）。

Time Off（27级）——使休息状态的累积速度提高100%。

Otherworldly Discounts（30级）——使虚空储藏室和幻化的费用降低10%。

公会福利的调整体现了暴雪让大家“到游戏世界中去”，从主城—副本两点传送的现状回到两点一线的传统生活模式上来的动机。当然，30级的福利有点烂，后续版本估计会加以调整。

2.关于10/25人模式

10人和25人进度合并是《大地的裂变》最具争议性的调整之一，很多人觉得这导致25人团队逐渐消亡，所以大家对MoP中如何调整很关心。美服的一个蓝帖是这样说的：我们会继续做出必要的调整来让10人和25人模式尽量接近，相对投入的时间、难度和奖励来说。可能无法做到完美，但我们看到大家出于不同的原因对两种模式都有需求。只要有足够的公会感兴趣，我们就会继续设计25人副本，我们还没有看到这种需求有减少的趋势，而且严重到需要引起我们极大关注的地步。我们趋向于围绕25人模式开始团队副本的设计，在此基础上为不同模式和难度进行调整。出于这个原因，加上我们打算让25人随机团队模式延续下去，投入时间继续设



新的坐骑收藏界面，左边列出坐骑，右边有更大的空间显示模型



MoP将会增加200多只的野外宠物，不用担心，游戏自带详细的资料，包括了收集地点



公会成就，超方便的群体召唤被替换让很多玩家一时难以接受


小宠物战斗方面的成就已经加入，分为收集、战斗和升级3类，多达68项

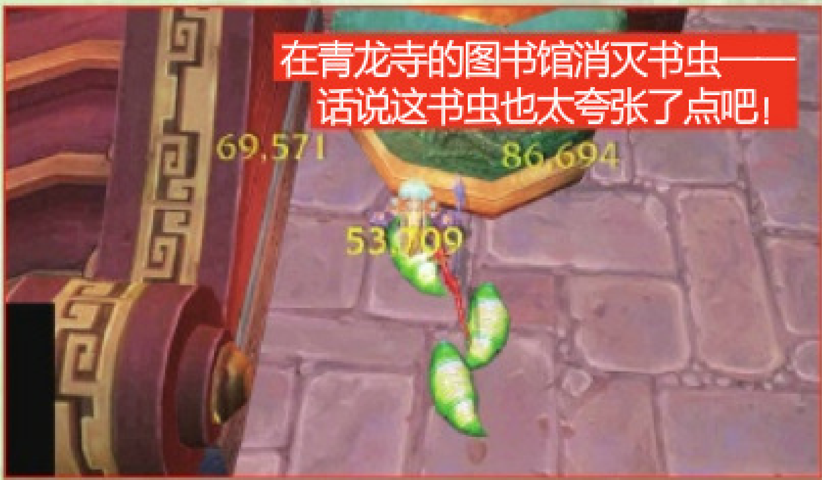

成就已实现账号共享，其它角色取得的成就上会显示一个战网图标


翡翠林正在建造的巨大青龙雕像，从远处看和爬到上层看有不同的感觉

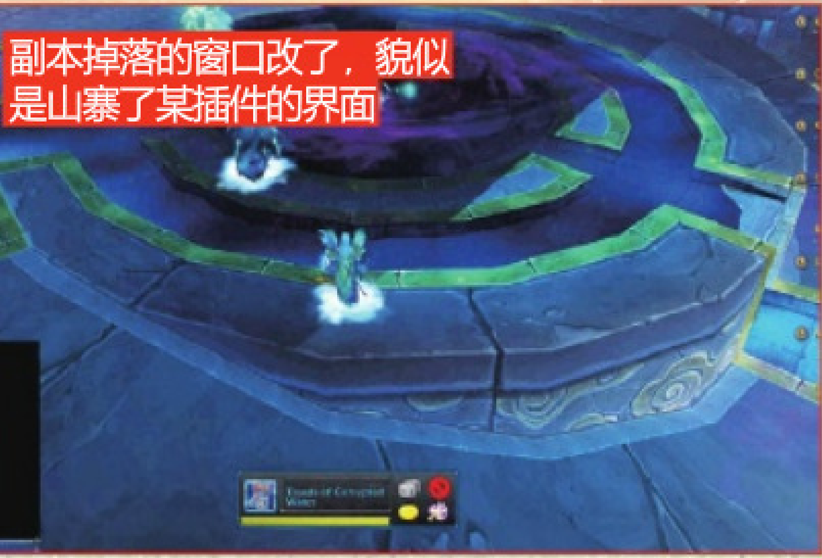




新的法术书界面，左上角是提示按钮，可以关闭。新增的卷标列出了本职业的核心技能并作了介绍，能更好地帮助新玩家上手。至于你问为啥一个法师的核心技能显示的都是战士的？没有千奇百怪的错误也就不是Beta了


在青龙寺的图书馆消灭书虫——话说这书虫也太夸张了点吧！


这是一个在田里除掉野草的任务，如果是亡灵角色，那就是僵尸大战植物？


副本掉落的窗口改了，貌似是山寨了某插件的界面

计25人模式副本是值得的。

而在国服论坛进行的“熊猫人之谜：开发组的回答”活动中，官方对25人团队减少、将来会不会索性移除25人模式的问题是这样回答的：25人团队应该会继续减少，不过我们仍然会继续制作25人版本的团队副本内容。除非有一天没人再打25人本了。我们并没有什么直接的计划去鼓励玩家选择25人本。我们希望让10人和25人本足够接近，这样玩家就可以自行选择自己觉得有趣的一边。

从这些蓝帖看，至少目前暴雪并没有将10/25人进度重新分开的意思。不过MoP中所有团队副本都有随机模式，加上挑战模式、战役场景、众多日常和难以提高的声望，我们应该有足够的事情可做。

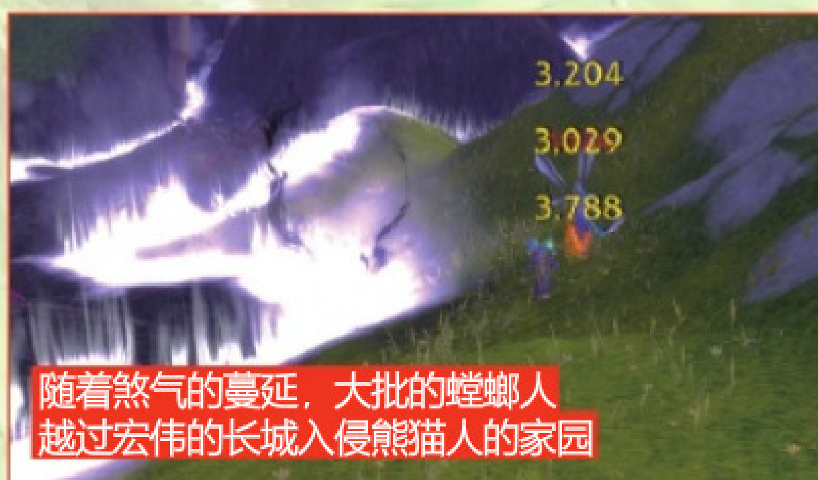
3.200万造价的坐骑？

目前测试版本中加入了5种珠宝加工制作的猎豹坐骑，其中黄、绿、红、蓝4种颜色的宝石猎豹是地面坐骑，所需材料是5个“某种昂贵的东西”，售价每个10万金，这样一只猎豹的造价就是50万。设计人员目前在考虑是要加入4种对应不同颜色的图纸，还是只有一种图纸，每次制作时随机决定颜色。此外还有一种有翅膀的黑色猎豹，属于飞行坐骑，材料就是4种不同颜色的猎豹，这样按目前的设定来算，造价就在200万，要收集全部5只更需多达400万。这很可能只是测试初期临时设定的数值，但就算没这么夸张，也有蓝帖表示这些坐骑将是“非常昂贵的”。另外还有一种高原旅行牦牛的3人坐骑，售价似乎是6万，看起来，大家在CATA中赚的多到没处花的金币会派上点用场的。

4.成就宠物账号共享

目前测试版本中，角色面板中的坐骑和宠物已经移除，在快捷栏上则多出一个“坐骑和宠物”按钮，打开后显示坐骑和宠物手册两个卷标。目前坐骑还没有账号共享，可能会在后期版本或MoP的后续补丁中实现。宠物已经是账号共享，所有角色都可以召唤和用于宠物战斗，非战斗宠物和野外宠物共有500种之多。大多数宠物都可以选择“放进笼子里”（会从手册中移除），包包里出现一个笼子，显示里面宠物的名字和等级，笼子可以交易，让别人学习，目前只有典藏版和暴雪嘉年华的宠物无法放进笼子，其它包括从世界事件或促销活动中取得、已经绝版的宠物也可以交易（可能后续版本还会调整）。另


在隐居的武术大师处接受训练，蒙眼击碎师父丢来的蛋，有没有一种武侠电影的感觉


随着煞气的蔓延，大批的螳螂人越过宏伟的长城入侵熊猫人的家园


翡翠林最后的任务线，在“这里会有一段动画”的提示后，马上就要建好的青龙柱就成了这幅模样


看到四风谷这样遍布野生动物的纳格兰2.0版，你会想到什么？没错，这样的地方奈辛瓦里父子怎么能不来插一脚呢

外，守护者宝宝没有账号共享。宠物战斗系统曾短暂开放后关闭，应该还没有做好接受测试的准备。

成就方面已经实现共享。点数共享后，你可以看到其它角色所取得的成就，显示点数的地方会改为显示一个战网图标，鼠标移上去会显示成就是哪个角色取得的。根据暴雪的说明，包括光辉事迹在内的所有成就都是共享的，成就奖励大多也会共享，只是目前版本还未加入。另外还会设计一些针对账号的成就，比如分别将一个联盟和部落角色练到90级。关于这方面，暴雪未来可能会通过博客的形式再加以具体说明。

5.其它

暴雪很乐意推出DotA风格的战场，但那需要用到一些新技术，他们会争取在MoP的生命期内推出。

相比重做后的1～60级，外域的部分显得有些糟，暴雪可能会考虑改进外域。

小宠物目前被分为10类：野兽、小动物、龙类、元素、飞行、人类、魔法、机械、亡灵和水，每个种类都有特有的被动技能。这些种类之间还存在相克关系，比如龙类就可以对飞行类造成额外伤害，但对其它龙类和水类型就造成较少的伤害。

近来《星球大战——旧共和国》等新网游加入了范围拾取（AoE Loot）功能，一向从善如流的暴雪也在MoP中加入该功能，杀了一片怪后拾取一个尸体就能集中取得所有掉落，非常方便。

任务需要拾取的东西现在会显示血条，任务要对话的NPC会在头上显示黄色的对话泡泡，小地图上也会追踪。

任务仍然使用镜像技术，但你可以看到不同镜像中的玩家。不过，站在火焰已经熄灭的房子前看着其他人泼水救火总是很诡异。

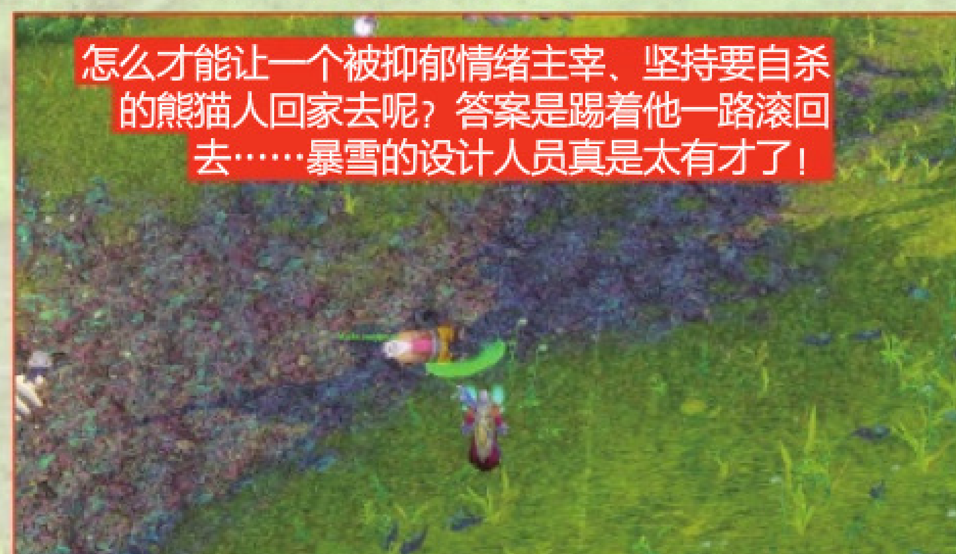
暴雪目前并不打算扩展虚空储藏室的容量。

游戏中的界面加入了帮助按钮，法术书中加入了一个“核心技能”的卷标，对每个职业的一些重要技能加以说明。

对玩家转种族为人类，以便在PvP中能使用两个PvE饰品的问题，暴雪认为关键是PvP饰品相对PvE饰品来说不够有吸引力，在MoP中由于PvP能量（PvP Power）这项攻击属性的引入，PvP饰品会比PvE饰品更有用，他们也会设计种类更多的PvP饰品供玩家选择。


化身陈·风暴烈酒进入酿酒厂调查的任务。陈的绝招只有一招，但威力惊人


陈酿造绝世美酒的任务，“准备好把不同的材料扔到罐子里……说笑而已”，这是吐槽肖拉查盆地的一个任务


怎么才能让一个被抑郁情绪主宰、坚持要自杀的熊猫人回家去呢？答案是踢着他一路滚回去……暴雪的设计人员真是太有才了！

本月头条

育碧软件公布《复仇者联盟》游戏版

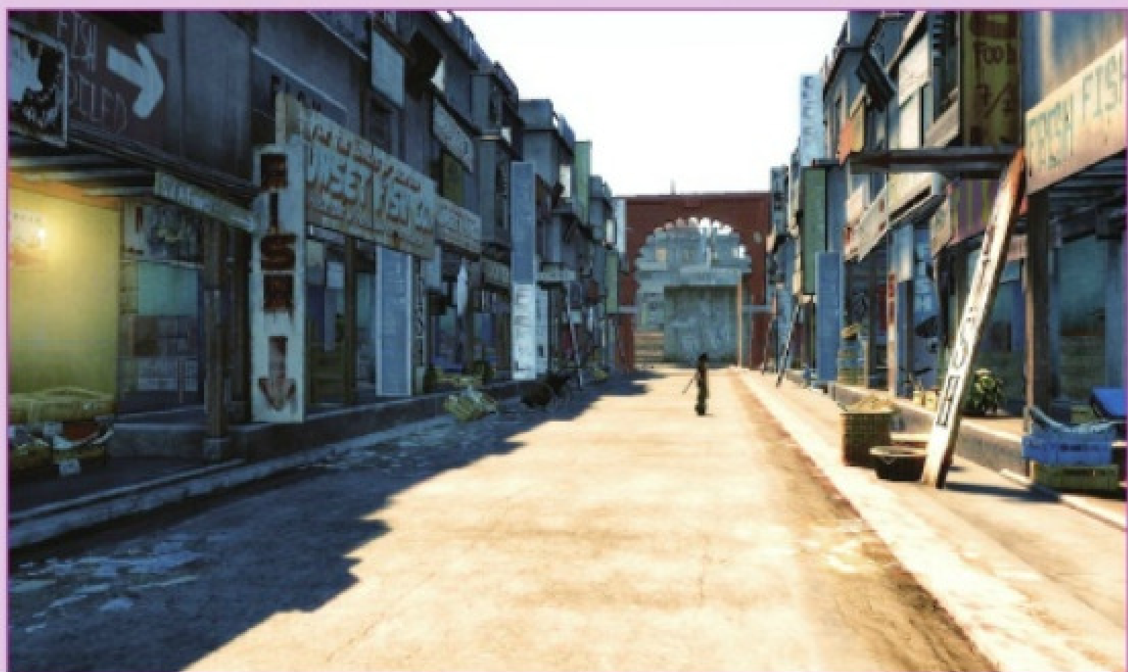


《复仇者——地球保卫战》游戏Logo

育碧软件宣布，与美国最大的漫画公司之一惊奇娱乐达成合作，共同开发一款以惊奇漫画旗下复仇者联盟和其他超级英雄、超级反派为人物原型的视频游戏。育碧美国营销高级副主席Tony Key说：“惊奇漫画和超级英雄类游戏的粉丝肯定会爱上游戏中集结的大量人物形象、动作控制感受和具有竞争力的游戏设置。”惊奇娱乐高级游戏及数字发行副总裁Andreea Enache-Thune说：“在过去几年中，惊奇漫画一直将自己定位于在电影、动画、漫画或游戏界发布最棒的娱乐作品。”《复仇者——地球保卫战》（Marvel Avengers: Battle for Earth）将由育碧魁北克工作室开发，预计在今年秋季登陆Xbox 360（支持Kinect）和Wii U系统。

头条看点：游戏中包括20个不同的主要人物，例如复仇者联盟中的钢铁侠、绿巨人浩克、美国队长、雷神索尔等，惊奇世界中广受粉丝喜爱的其他超级英雄和超级反派也将出现在本作中。

■ Michel Ancel确认《超越善恶2》处于开发中


据称是泄露的《超越善恶2》首张游戏内截图，Jade站在空旷的街道上，街道的风格与两年前泄露出的视频中十分相似

近日，在法国图卢兹举行的游戏展上，“雷曼”之父Michel Ancel再次确认了《超越善恶2》并没有取消。Ancel说，游戏肯定处于开发中，但他们不想许诺可能无法做到的事，因此还无法告诉玩家准确的发售日。但他明确表示，这是一款非常有野心的作品，如今正是这款游戏全力创新的关键时刻，团队全神贯注在游戏上，力图做出这个团队质量最好的一部作品。他说，这款游戏无论从理念还是玩法都与《镜之边缘》完全不同，动态的视角会让女主角Jade展现出更新颖的特质。

■ 育碧软件宣布《纪元2070——深海》

育碧软件日前宣布了策略游戏佳作《纪元2070》的资料片《深海》（Deep Ocean），将于今年秋季发售。资料片为玩家的发展增加了一个新的文明等级和科技等级，增加了新的危险灾害：海啸，调整了原作中的功能和平衡性问题，加入超过150个新的挑战任务和超过30个新的成就等。育碧同时还宣布开始对《纪元2070》新的联机游戏模式进行测试，新模式被称作“统治”（Domination）。玩法是将玩家分为两队，每队最高5个人进行任务挑战，得分最高的一队获胜。这个模式不要求玩家同步进行，也就是说，同队玩家并不需要同时在线，只要5人共享存储在远程服务器上的存档，相继完成任务即可。

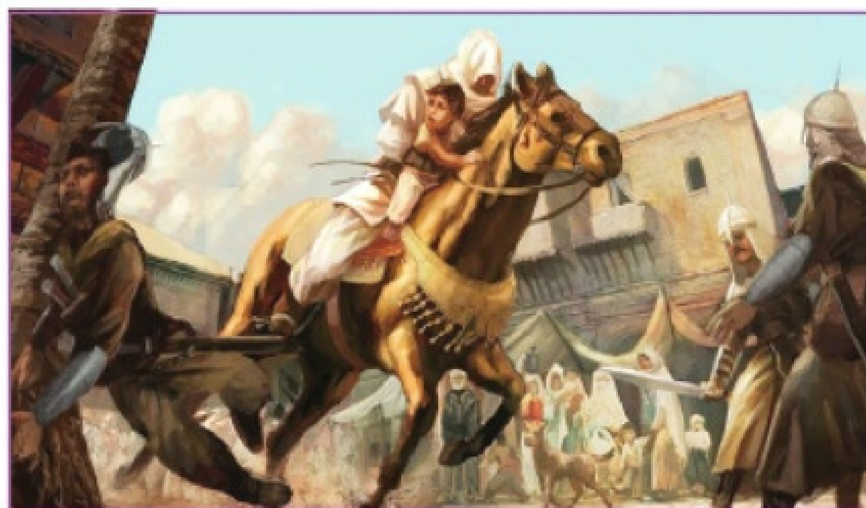
育碧月评

波斯刺客

即使想象力最丰富的玩家幻想过“‘刺客信条’一定从‘波斯王子’中获得过灵感”，也无法想象有朝一日真的去证实它，毕竟这两个游戏品牌的最终形态还是差别很大的。“刺客信条”的开放世界、酷跑以及让你如坠云雾的故事线令人着迷；而“波斯王子”一直是那个“波斯王子”，即使从2D来到3D，从单挑发展到多人格斗，它的背景设定还是约等于无。但是育碧软件最近公布的一组游戏原画和视频重拾了这个有趣的话题——“刺客信条”曾是一款新的“波斯王子”吗？

画家Khai Nguyen笔下的游戏原画创作于2004年11月，虽被称为《刺客信条》的早期原画，但这最早可能是为“波斯王子”系列的一部外传所作，因为视频中出现了这款从未公布的游戏的名字“'Prince of Persia: Assassins”。游戏故事设定在中东地区、不同性别的刺客（是的，有男有女，而且他们的服装与《刺客信条》中几乎如出一辙）纵马驰骋在城市和荒漠之间，一些原画里能够看到明显的短兵相接，刺客们的武器却更像“波斯王子”里的弯刀。至于故事，据说其中一幅图画表现的是成年刺客骑马救出一名“王子”的情景，场面很像是常山赵子龙保护着阿斗杀出敌阵……

我很好奇，如果当初育碧真的决定把这游戏当做“波斯王子”的外传制作，今天这个系列会是个什么样子？赋予“波斯王子”更多的内涵无疑可以保持这个系列游戏的活力，让它有新的故事、玩法可以发挥，然后一代一代出下去。然而恰恰相反，育碧时代“波斯王子”系列几乎毫无内涵，甚至连王子是谁都没有任何描述。当故事也不能像“时之沙”那样带来新的玩法时，已经注定了古老又苍白得像一张纸的王子慢慢远离游戏工业。P


《波斯王子——刺客》之原画

PC/PS3/X360

幽灵小队——未来战士

■Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier■射击■Ubisoft Paris■Ubisoft■2012年6月12日■北京 红黑军团



4名队友每人分配一个目标，然后瞬间执行，相当于一种人肉方式的“标注&执行”

除了已有的合作模式以外，制作组在《未来战士》发售前还公布了一种基于“持久战”规则的游击战模式

玩法依然是孤立无援的小队，在掩体后方面对四面八方无限刷出来的海量敌人的凶狠冲击。当然，“幽灵小队”系列并不是热血风格，“游击战”加入了潜入与高科技元素。整个攻击波总共有50次，每10次结束都会更换一张全新地图。但在进入新地图前，小队需要以无声潜入方式清空位于地图中央敌人总部的全部威胁，然后再部署防御，迎接敌人的反扑。

在“是男人就撑XX秒”的残酷战斗中，本作并不提供连杀奖励、武器商店之类的设计。但有限的战术支援选项，依然能让崇尚高科技的幽灵小队爆发出强悍的战斗力：雷达（Radar）技能可扩大“幽灵”装备的Cross-com单兵数据链系统的感知范围；导弹（Missile）能召唤一枚战术导弹攻击敌方的大型载具（本作中并没有反坦克装备），但在支援邀请过程中需要一名玩家始终用激光指示器照射目标；隐身（Invisibility）可以让你在两个掩体间转移，以及给队友实施救助时始终处于光学迷彩的保护下；炮塔（Turret）可以在战斗中直接于要害区域布设一挺自动火神炮；空袭（Air Strike）可以召唤集束炸弹对空旷地带实施无差别覆盖。每次成功防守一波后，4名玩家有45秒钟的喘息时间，用于在战场上布设定向雷，搜刮遗弃的枪支弹药。

最后我们来看看去年E3展上用体感操作激活的“枪械大师”系统的详细情况。尽管对着屏幕双手张开，将一支枪械瞬间拆成几十个零件的超酷操控方式对PC版而言并不适用，但Gunsmith系统的功能与Xbox 360版是完全一致的——它提供迄今为止军事题材游戏中最强大的枪械改造系统，可供自定义的模块包括枪管、弹夹、枪托、机匣、瞄具、握把，甚至还有扳机（可更换不同触发力度的扳机，对应RT键的感压力度）、火帽和导气装置等小部件，配合高达47种涂装以及同一种部件的不同生产版本，枪械系统拥有超过200万种变化。没有任何枪械知识的玩家，也可以根据兵种属性和任务类型，从精度优先、火力优先、近战优先以及射程优先4个方面选择和创造自己的枪械搭配。



《失落的星球》的VS机甲乱入了？



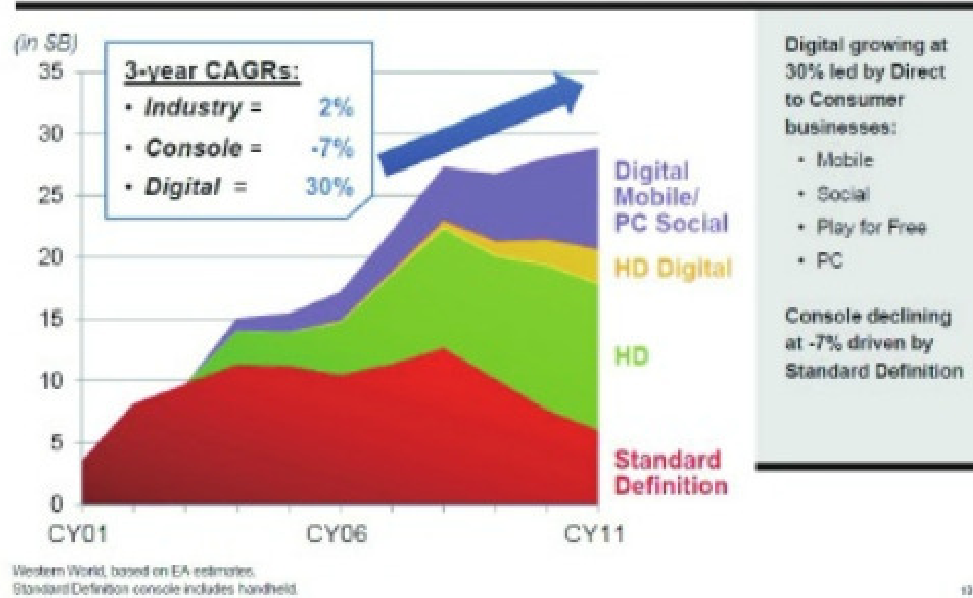
目前的本作，无论画风，还是UI都高度与《战地3》接近



尼日利亚任务，目标是抓捕涉嫌WMD交易的武器贩子

本月头条
数字发行业务助EA扭亏为盈

美国艺电公布了2012财年的年度财务报告，截止2012年3月31日的财年，EA总收入达到41.4亿美元，相比前一年的35.9亿美元有所增长；净收入为7600万美元，相比2011财年亏损2.76亿美元来说，经营状况有了很大改善。EA在财报解读会上指出，形势喜人的数字发行业务对本财年扭亏为盈起了决定性作用，这项业务的销售总额达到12亿美元，较去年同期增长42%。与之对应的是，EA主推的Origin平台注册用户已达1100万，诞生10个月净利润为1.5亿美元，成为PC上的第二大数字发行商。EA还透露了旗下知名游戏的销售数字，其中，《质量效应3》首发当月的销售额超过2亿美元；《FIFA 12》的DLC为公司挣得1.08亿美元；《星球大战——旧共和国》虽然活跃用户数量有所下降，但仍保有130万，未来数月内该作还将补充新的内容。新作方面，“极品飞车”的新作（有可能是《全面通缉2》）将于今年第四季度面市，《孤岛危机3》和《模拟城市》新作将于明年第一季度面市，《死亡空间3》也确认投入开发。Peter Moore还透露，未来数月内EA还将宣布PopCap的新作，可能是新一代的“宝石迷阵”或“植物大战僵尸”。



增长快速的数字发行业务

头条看点：其中一条不可忽视的消息是，EA将投入8000万美元用于下一代主机游戏的开发。次世代的主机大战开始了。

■ EA将为旗下游戏构建“在线宇宙”

EA近日透露了一个新的游戏网络构建计划，即为旗下的每一款游戏都设计一个多平台的“在线宇宙”（Online Universe）。以FIFA为例：玩家早上起床后，在Xbox 360上踢上一局比赛，然后上班；在公交车上，他可以用平板电脑练习任意球；午间休息时，他可以在电脑上关注FIFA的交易平台。回家路上他可以在智能机上选择喜欢游戏的装饰。当他回家打开360再次进入游戏时，所有数据都已经同步完毕了。这个系统的本意并不是玩家可以跨平台玩同一款游戏，而是利用不同的设备上的不同功能，为同一款游戏提供支持和实现它们之间的互动，让玩家时刻都与EA的游戏连在一起。早些时候，EA在《质量效应3》中就做出尝试，不仅在游戏中加入“Galactic Readiness”这样的多人元素，而且把它推广到了Facebook和iOS的软件上，使得多平台上的进度都会影响游戏进程。这条消息首先是由Eurogamer网站透露的，报道没有说明EA实施这一计划的时间表。

艺电月评
偷跑营销

从3月以来，EA接连公布了两款主打品牌的射击游戏新作，《孤岛危机3》和《荣誉勋章——铁血战将》。相比之下，他们常年的老对手Activision的动作要晚了一些，直到5月1日才揭晓本年度射击游戏大作的神秘面纱。但我们这里讲的都是官方宣传，如果把传闻都算上，那么《黑色行动Ⅱ》可是一点也不落后呢。

有个十有八九你会用错的成语，叫做“空穴来风”。很多人会把它理解成“无中生有”的意思，其实不然，它恰恰是指事情是有一定根据才会有传说的。假如你实在搞不明白这个词该怎么用，那么我们用“无风不起浪”来代替它也可以——现在倒回去看《黑色行动Ⅱ》从传闻到正式公布的这段故事，那的确是无风不起浪的。《黑色行动Ⅱ》将要投入制作的消息在《现代战争3》发售时就偶有提及，后来出现了所谓的《黑色行动Ⅱ》菜单视频，有模有样，让人不信这是作假。之后，更劲爆的泄露是各种偷拍的照片，不是《黑色行动Ⅱ》的海报就是包装盒。因为都是偷拍嘛，所以一定要拍得模模糊糊，似是而非，叫你半信半疑，而Activision的态度是一贯的不予置评，既不承认也不否认。到了4月底，连官网上解析出的文件都显示CoD的续作一定是《黑色行动Ⅱ》了，网情一时甚嚣尘上。

现在回忆起来，可以说几乎每个传闻最终都得到了证实，准确得令人难以置信。如果Activision觉得有必要，是不是还可以再吊玩家一个月的胃口呢？也许那个时候再公布，轰动效应会更好呢。



在5月1日正式揭晓谜底以前的那些传闻，竟然几乎没有错误？谁信这都是传闻呢？

PC/PS3/PS3/X360

FIFA 13

■FIFA 13■■EA Canada■EA Sports■2012年■北京 红黑军团

在梅西射出任意球的瞬间，阿德里亚诺闪开一条线路，为宇宙队打开了胜利之门

有点缺乏诚意的欧洲杯DLC引发了玩家对FIFA系列的抱怨，但EA Sports没有什么可担心的

他们随即公布了《FIFA 13》的最新情报。关于本作的指导思想，系列制作人David Rutter说，在下一代主机问世前，系列的进化空间已相当有限，于是本作的目标是在游戏硬件的限制下，创造尽可能的完美。

第一时间触球控制（First Touch Control）是新引入的全新微操作，根据传球的速度、高度和接球队员具体的停、控能力，玩家可以在触球一瞬间轻推RS摇杆，让球员做出丰富多彩的处理动作。如在防守队员站位不佳时用轻巧的拨和挑让停球和过人在一个动作中完成。糙哥们的控球会变得更困难，如果你一味地给他们送地面球，就不要期待他们有过高的传切成功率。

多名队友一起完成精妙的战术任意球配合在本作中成为可能。前两作只能在Set Pieces界面中设计和保存一名队友的跑动路线，本作中最多可安排3人根据你事先设计的战术，参与间接任意球开出后的门前抢点，保证多点接应。直接任意球现在可以实时改变人墙的人数和具体排列者，还能呼唤队友事先抢占射门线路，待球罚出后再为飞向球门的“重磅炮弹”闪开通道。玩家最多可以同时保存5套任意球战术，在对战时随时更换调用，让对手防不胜防。

《FIFA 13》的其他改进点，包括CPU球队的前锋会拥有更合理的跑位和反越位能力等。Rutter承诺，前作冲撞引擎导致的各种爆笑场面，在升级后的球员碰撞系统下将不复存在。盘带花式动作也将对应360度方向控制，不再是死板的骨骼动画。

本作最直观的变化来自球员容貌。EA Sports与一家苏格兰工作室合作，负责全部授权球员的3D建模工作。Rutter表示，《FIFA 13》将是系列历史上球员身体比例最协调、球员面部最接近现实的一作。除了上述重大的改进外，《FIFA 13》还会在游戏中加入新的传球、进球庆祝动作以及新的守门员扑救动作、扑救方式等。

有传闻说本作的发售日会早到8月28日。本作定于E3上提供试玩版。


本作中可实现实时更换方向的花式盘带，将让梅西们插上翅膀


第一时间触球系统将让伊布拉这种全能型中锋显得更强悍


萨巴雷塔的防守出现了明显漏人，这样还不丢球天理难容

本月头条

Marvel制作“马克斯·佩恩”漫画

美国最大的漫画公司之一Marvel日前宣布，为Rockstar Games的“马克斯·佩恩”游戏品牌制作漫画书，目前，漫画的第一部已经可以从《马克斯·佩恩3》官网免费下载。随着漫画故事的展开，玩家将首次有机会了解马克斯·佩恩的童年，了解他人生的悲剧如何变得根深蒂固的。这部漫画把最新游戏和前两部游戏联系了起来，为第一次接触该系列游戏的玩家补充了背景故事。值得一提的是，Rockstar的联合创始人Dan Houser为这部漫画的故事执笔，与他一起创作的还有“马克斯·佩恩”故事的原创者Sam Lake，单凭这两位的来头这个漫画系列就尤为值得期待。Dan Houser谈起为什么亲自执笔时说：“我有几个点子，也有很多问题，但我和Sam的想法总是不约而同，对这个角色的理解很接近。”



漫画描述了1970年代马克斯父母的生活

头条看点：Rockstar日前还公布了《马克斯·佩恩3》的DLC计划。在未来的几个月内，他们将为玩家们带来更多的多人地图、新的多人模式、道具和可用人物。

■ Rockstar推出《马克斯·佩恩移动版》


移动版独特的触控操作界面

Rockstar Games日前向iOS平台推出了移植游戏《马克斯·佩恩移动版》（Max Payne Mobile），内容是原始《马克斯·佩恩》游戏在此平台的移植，对应iPad、iPhone和iPod Touch。推出后市场表现强劲，这款售价2.99美元的游戏一度跻身iPhone付费应用榜单第11名、iPad付费应用第3名。Rockstar去年12月15日推出了4.99美元的《横行霸道Ⅲ》iOS和Android应用，一度成为销量冠军。《马克斯·佩恩移动版》也许预示着更多R星的经典作品向移动平台的移植。

■ 零售商透露《NBA 2K13》发售日

虽然至今2K Sports尚未透露《NBA 2K13》这款游戏的详情，但零售商Amazon和EBGames已经将《NBA 2K13》列入了发售名单，售价为59.99美金，发售日为10月2日，对应平台为Xbox 360、PS3及PSP。EBGames还将EA Sports重启的NBA系列游戏《NBA Live 13》列入发售列表，发售日期同样为10月2日。去年的《NBA 2K12》发售于2011年10月4日，对比之下，《NBA 2K13》的发售日并不显得太离谱，但目前没有本作PC版的消息，而《NBA 2K12》总共登陆8个平台，总共售出近500万套。

任游月评

TPS的黑马？

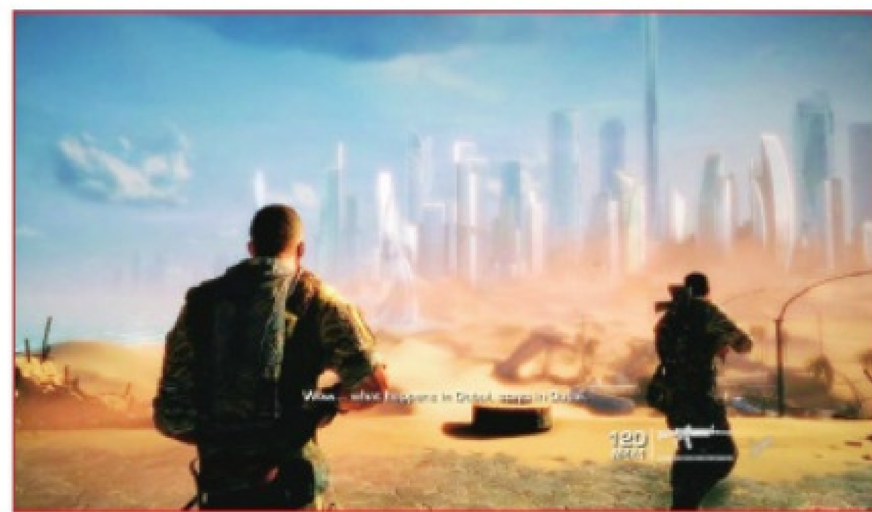
“特种部队”系列马上要推出新作《战线》了，虽然直到今日，很多玩家并不太了解它的历史。

“特种部队”系列的首作《游骑兵先锋》（Rangers Lead the Way）诞生于1998年，由Zombie Studios负责开发，随后又经不同开发商之手为它增添了数部新作，平台也涵盖PC与家用机。系列主打战术射击，讲究高度拟真性，只是历代作品的素质和反响均平平。2003年，Take-Two购买了该系列的开发版权，直到2009年才宣布新作的开发计划，不知不觉这已经是系列的第九部作品了。

《战线》是一款TPS游戏，同样有掩体、越肩视角、滑铲、单手撑跳翻越掩体以及抛物线轨迹投掷手雷等经典设定。而说到新意，也不是没有，比如玩家扮演的Martin作为小队队长，可以在腹背受敌时“标记”其中一方朝自己打枪的敌人，将之留给随行的两名部下负责照顾；或是遭遇某个威胁性相对较高的敌人时，命令部下锁定其猛攻，以求一次将其解决避免后患。

《战线》内置的强大环境互动系统之前前瞻中已有所提及，比如每当狂风呼啸，搅起漫天烟尘，玩家和敌人的视野都势必受到严重影响，利用这一点能快速克敌制胜；你也可以将沉积大量沙土的遮阳篷布的缆绳射断，将一伙躲在篷布下的敌人活埋。有时，某处地形较高的位置无法通过常规途径抵达，玩家便可以考虑用“人造”沙堆垫脚……是不是有些解谜的感觉？

然而这些看起来都不足以成为它获取极大成功的元素，毕竟TPS里的名作太多了。我们是否真能等来《现代启示录》级别的内涵神作呢？一切会在这个月揭晓。


《特种部队——战线》的试玩版已经于5月8日在PSN和XBLA上线，你可以免费体验到单机流程的前两章

PC/PS3/X360

特种部队——战线

■Spec Ops: The Line■射击■Yager Development■2K Games■2012年6月26日■上海 死星战将

不要纠结于你的善恶选择，在一阵纠结之后，你的选择只是保证游戏能进行下去

19世纪末期，英国青年Charlie Marlow以贸易公司的名义前往非洲丛林探险

其实是去那里寻找一个自称“Kurtz先生”的殖民者兼前公司雇员。旅程中主角获悉，Kurtz先生是位矢志将“文明”带给非洲原始部落的伟大开拓人士，不由心生敬仰。然而，当Charlie最终与Kurtz先生碰面后，他发现自己崇拜的偶像已经堕落成贪婪的暴君，以残酷手腕统治着当地土著居民——这是波兰裔英国小说家Joseph Conrad的著名小说《黑暗之心》中描述的情节，这部小说被誉为英国文学史上“最优秀的中篇小说之一”。

越战期间，美军特种部队军官Benjamin Willard奉命率部去刺杀Walter Kurtz——叛逃的前美国特种部队上校。Kurtz上校曾是功绩显赫的越战英雄，直到某天他带领忠于自己的势力潜遁到柬埔寨，并建立了自己的专制王国。历经千辛万苦后，弹尽粮绝的Benjamin被敌人押解到了Kurtz面前，岂料作为胜利者的Kurtz却反向Benjamin求一个痛快利落的死——以上为好莱坞名导Francis Coppola执导的电影《现代启示录》的剧情。

离现在不算太遥远的近未来，一场罕见的特大沙暴席卷了素以奢华闻名于世的迪拜，登时将这繁华的人间天堂生生变成了地狱。浩劫中美军驻当地德尔塔特种部队训练基地的指挥官John Konrad不顾上级的紧急撤离命令，自告奋勇协助疏散民众去避难，却不幸同大部队失去联系。大约半年后，肆虐的沙暴才稍稍减弱，当外界认定John Konrad一行已经殉难时，从城市废墟内居然传来了他的呼救信号。震惊之余军方决定派遣同一部队的Martin Walker指挥麾下小队进驻调查——这就是《特种部队——战线》故事的开始。

前面提到，Martin冒死进入已然一片废墟、杀机四伏的迪拜，是为了找出John Konrad以及其他可能的幸存者，并将他们安全带出来。但是，Martin一进入城市，他乘载的直升机就遭到不明身份武装分子的猛攻，待Martin成功潜入城市内部后，他愕然发现，John Konrad当初拒绝撤离可能并非出自侠义心肠，现在他已经将迪拜变成了铁腕统治下的私人帝国。是了，你现在该明白为何制作者为玩家安排的头号大反派名唤John Konrad了吧？


一个三人战斗小组闯进了迪拜的沙尘暴


游戏开场的一场直升机追逐战


游戏开始的过场动画颇有文艺气息

本月头条

坚持原创精品 完美世界获CCTV聚焦



接受《经济半小时》栏目采访时的游戏画面展示

近期，完美世界受到CCTV《经济半小时》“第一季度行业观察：IT业”的报道。在接受采访时，完美世界互动娱乐有限公司总裁竺琦表示：“从2004年公司成立之初，完美世界就以坚持原创，打造具有中国特色的精品网游作为目标，经过七年多的坚持和努力，完美世界自主研发、运营了多款精品原创网游，从拥有中国传统文化色彩的网游《完美世界》，到由现代武侠小说改编写的网游《笑傲江湖》《倚天屠龙记》等，完美世界推出的众多游戏都尊重原创，游戏内容包含了诸多具有中国传统文化精髓的游戏元素。完美世界的游戏作品在受到全球玩家好评的同时，在传播中国文化方面，也发挥了积极的作用。完美世界未来将一直坚持精品化发展，为世界玩家带来最好的网络游戏产品和互动娱乐体验。”

时至今日，完美世界已经陪伴众多玩家共同度过了了7年多的日日夜夜，并将旗下十余款精品网游出口到海外100多个国家和地区，连续5年蝉联中国网络游戏出口第一，获得了海外市场上的巨大成功。这都与完美世界坚持原创、坚持精品化的发展路线紧密相连。

头条看点：CCTV的关注是一个方面，而完美世界坚持原创游戏的路线才是每个玩家应该关注的，毕竟在这个同质化现象严重的今天，肯于做原创游戏的厂商确实不多了。

■《神鬼传奇》“方舟遗迹”正式启动

完美世界旗下的魔幻网游《神鬼传奇》全新版本“方舟遗迹”已于4月末开启。此次“方舟遗迹”版本开放了第九大遗迹，人鱼宝藏等全新内容，还有黄金海岸副本未知空间新领域、通往神界的第80层无尽天梯、强悍天域饰品与圣杯以及革新的英雄竞技场等全新内容。有玩家表示无尽的天梯副本与全新英雄竞技场是最有乐趣的两项内容。

■《神魔大陆——冰风谷》破冰开战



我们再次并肩作战

近日，完美世界宣布旗下的奇幻网游《神魔大陆·冰风谷》已于5月24日正式开启全服更新。12vs12乱斗战场、红蓝阵营随机划分、全新战场奖励、新魔宠、新时装、新坐骑等内容成为了玩家关注的内容。与此同时，《神魔大陆·冰风谷》真人宣传视频——“那些年，我们这样玩儿”也正式公布，该视频旨在带领玩家们一起穿越克兰蒙多，找回儿时的欢乐。对于此次更新的冰风谷全新内容，完美世界表示12vs12战场将成为玩家最关注的内容之一，它集多人PvP、全日开放与厚礼派送的三位一体全新游戏体验。海量战场点数、巨额魂币、特殊道具等众多奖项也给予了玩家超越以往的诱惑。

完美活动

《神鬼世界》活动

继今年4月中旬刊《神鬼世界》一周年生日活动发布之后，无论是我们的读者，还是微博用户，都积极踊跃地参加。最终，我们从众多回函卡中抽取了10位，从微博用户中抽取了13位，分别对应我们的一、二等奖与参与奖。下面就将中奖用户在这里公布出来，通过回函卡中奖的用户，我们将通过您在回函卡上留下的联系方式与您联系；而通过微博转发中奖的用户，我们则会使用我们的官方微博——“大众软件果然棒”与您进行私信联络，届时，请您认准我们的官方微博与认证，莫被冒充人士所欺骗。

一等奖1名，奖品为Acer H274HLbmd显示器

二等奖2名，奖品为雷蛇安纳西梵蛛键盘

参与奖20名，奖品为完美世界一卡通（价值30元）一张

中奖名单（此名单包含回函卡及新浪、腾讯微博回复）

一等奖

迟鹏	辽宁沈阳

二等奖

邵捷	陕西西安
白寅龙	山东青岛

参与奖

凰姐非凤姐	河北
鬼腿子	河北
宝钻那点事	河北
普通的姑娘	河北
狂奔的蜗牛fwq	陕西
散步的小龙虾	未知
边走边玩乐	山东
IAF_喧嗶上等	广东
何以凉夏	湖南
阳光ursh	湖南
禅茶檀味	广东
StrayLeo	广东
非常小非	吉林
郭杨GY	北京
Ironjoker	海南
大郎	上海
蔡宏达	上海
娄立江	江苏
庄炎	河北
周朝凤	辽宁

神魔大陆 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

《神魔大陆》御曙光

■北京 不见不散洛里斯

"曙光"不在帝王谷后山上，而是在冰风谷的战场里。他说，他名字来自那艘叫"曙光号"的船，就是遗忘之海帝王谷后山那个被大黄蜂抓起的大船。

我见到曙光时，他正坐在冰风谷战场的出生点，任凭NPC给他加状态也不愿拿起大剑起身前去PK场和素未谋面的人打架。当我被杀，再次回到出生点时，他依然坐着啃鸡腿。

12vs12也不是这么玩的，就算他有3级翅膀也不能这样。

我私密他，你还打不打？不打赶紧离队。只见他噌的站了起来，背着大剑朝我吹起号角，头上冒出一句："妹子，奶好我。"

激烈的12vs12混战，曙光站在队伍最前方挥着大剑砍向别人，漂亮的大翅膀在风霜中衬托得他更加伟岸。

我不断给他治疗并加各种盾，让他的身形闪耀出金色的光泽。PvP胜利后，我们成为了朋友。

曙光很少上YY，他告诉我YY太吵闹，他不喜欢人多的地方。我和他没在YY说过一句话，但是我和曙光聊得甚欢，颇有相遇恨晚的感觉。很多时候我在想，曙光是不是平行世界中的另外一个我？

曙光最喜欢做的事情就是PvP，不是冰风谷就是在冰风谷报名的路上。冰风谷的12vs12是随机本，有时也会在敌对的阵营遇见他，人群中，他看到我总会对我说："妞，你来杀我。不能让其他人便宜我了。"其实他很强力，挥几下刀便能让我躺倒在冰冷的雪地上。

可是他没有。我召唤魔宠，举起法杖朝他念起咒语，漫长的时间，他倒在地上。我恍惚看到他幸福的笑容。

在冰风谷还没有开启时，我和我夫君总是打竞技场3vs3亦或是6vs6。我不爱杀戮，可是他告诉我神魔大陆里最精髓的玩法就是PvP。

他是一个拥有3级翅膀的强力法师，我是他专属牧师，我们是服务器里公认的模范夫妻。冰风谷的随机模式让我和他总不在一起打PvP，于是我才遇见让我心动的曙光。

暧昧或许是最美好的感觉，曙光的到来，让我回想起我和夫君初遇时的画面。只不过让我想起"人生若只如初见……"的句子。

我们服务器自公测便开启了，游戏总是合服再合服，时间长了我也不知道谁是谁。但是3级翅膀手法好的精灵战士，我倒真没见过几个。问曙光什么时候玩的这个服。

他却告诉我，他玩这个服很久很久了。为什么那么久我却没有见过他？为什么他没有公会？

冰风谷战场结束，战场外，我问曙光，你要来我们会么？

曙光停顿了一会儿说，好。夫君还在苦于打竞技场3vs3组不到强力战士，我对他说，我在冰风谷认识了一个战士，手法不错。我们在一起正好是"战、法、牧"的经典组合。

报名打3vs3的时候，曙光和我密语，他说他不喜欢打竞技场。我想起他的装备，除了满身的万王套，就连竞技场蓝色的戒指也没有。一场下来，看见竞技场积分表中，曙光的积分居然是最低的1000分。

夫君貌似很高兴说，曙光以后你就跟我们一起打竞技场就好了，你分低，我们也将遇见低等级玩家。

曙光离开队伍对我说，我觉得，你们找个血魔一起打竞技场比较靠谱。

我突然觉得自己是一个天平，一边是夫君另一边是曙光，我要用什么办法才能让我保持平衡，将他们俩协调好呢？


这里是我们第一次在冰风谷战场相遇的地方


我的名字来自曙光号，因为在那里我们第一次相遇


暧昧或许是最美好的感觉


还记得曾经的那个小火枪么？


小火枪在这里告别了克兰蒙多大陆，一个名叫御曙光的战士诞生了

我对夫君说，曙光那边有些忙。

我对曙光说，我想换竞技场装，你来帮我吧。

夫君说，我们再组人好了。

曙光说，等你们打完了，咱俩看风景。我还是先去冰风谷玩。

神魔大陆的风景真的很美，美的总让我觉得克兰蒙多才是我的世界。曙光说我给你讲个故事。曙光的故事不长、不感人，甚至无聊又很好笑。夫君在世界上连续6杀，我在想是谁给他套的盾，是谁给他加的状态。

那年曙光玩了一个女号是个火枪，和一个血魔一个法师一起打PvP。可是他总被扛着大剑的战士冲锋打倒在地，他只有眼巴巴看着敌方践踏着他的身子向队里那两个人砍去。

对于队伍里的那两个人来说，他的作用就好似魔宠——加个状态而已。从那以后，他就不再下竞技场了……

“原来这就是你不下竞技场的理由？”

“呃，还不够么？”

“你现在不是3级翅膀的大战士了，你还怕？”

“呃，我有心理阴影。”

“那你原来的号呢？”

“……我们可以不提么？”

“好吧。”

经过这次谈话，我知道曙光有颗玻璃心，曙光之前玩的是一个女火枪，因为作用就是个加Buff的然后就不了了之……如果说，我在这之前见过曙光，这又要如何解释呢？

我记得很久之前，我和夫君试炼的时候，队里有个还在襁褓期的小战士问我们谁收徒弟。我记得他，没错，就是他，玻璃心的小战士。当我们嫌小号缠人不好带，表示不愿意收徒弟时，他愤愤离开队。

“曙光，你认识我吗？在我们还没在冰风谷遇见的时候。”我悄悄问他。

“认识呀，你不就是全服最有名的中立公会会长的夫人么？”曙光回答道。

“就这？”

“那，还有哪些啊？”

今年夏天天气格外的热，热得无法呼吸。我在游戏中向曙光抱怨道，家乡这鬼天气热得让人没法活了。曙光笑道，热就跟我去冰风谷玩，看看雪景自然就凉快了许多。

热爱冰风谷混战事业的御曙光，除了每天12vs12战场，还跟着我夫君和我一起下各种副本，偶尔还打几场竞技。

每次看着曙光跑在队伍的前方，举着大剑冲锋，我心里就觉得踏实。就连夫君也说，“曙光真给力。”

曙光和我夫君玩的挺好，只要我一上线就能看到他们俩在一起。

在GT里，我笑嘻嘻的问夫君，“你是不是喜欢男人不爱我了？”

夫君娇声道：“讨厌啦，他是我‘男盆友’，不要乱说。”

曙光则发来一串省略号。

我一直以为，我们3个能在神魔里永远快乐的玩下去，直到那一天，我才知道什么叫做残酷的真相。

这天打完公会战，我们会拿下3块新领土，会里很是高兴，大家在YY里玩起了真心话大冒险。

副会长先喊个数，大家来抢麦，被抢到那个麦序的同学就要选择真心话还是大冒险。

不要以为真心话大冒险的游戏只有在现实生活中玩，在游戏里玩，依然很嗨，被抢到麦序的人有的说起真心话，有的开始玩大冒险，比如在世界上刷笛子喊“我是猪”，再比如去新手村给新人送金币等等。

在游戏快结束的时候，夫君不巧也被抢到了麦。副会长在YY里说：“会长，你是要说真心话呢，还是要玩大冒险？”



因为小火枪不能接受总被扛着大剑的战士冲锋打翻


这个时候他的出现改变了我们之间的位置


这里充满激情，也有幸福的甜蜜


直到那一天，真相揭晓了


那个小火枪其实并没走远而是默默为她所爱的人祝福

夫君说，“我要玩大冒险。”

副会长说，“既然是咱会的会长，就不欺负你了，只需刷30个笛子在世界上喊‘我喜欢御曙光’就可以了。”

YY里一片哄笑，然而我有些不开心。夫君一向低调，在世界上都没有对我说过情话，却要对一个男人表白！太可恶了。

世界频道一个又一个笛子，看得我心慌。我偷偷地问夫君，能不能不要刷了。夫君回答道：“这只是个游戏，没事。”

对，这只是个游戏，游戏的结尾是，御曙光在世界上疯狂地刷起了笛子回应我夫君。他说“我同样喜欢你。”

我以为事情到这里就结束了，可是事态完全超出了我的想象。

当时，世界一片疯狂，公会一片沸腾，YY里的人都在感叹，夫君和御曙光明显是恶心的基友组合。

YY里，突然有个陌生的女声响起，她说：“会长，我真的喜欢你。”大家都在寻找这个不和谐的声音从哪里来的时候。她继续说话了：“大家好，我是御曙光。”

沸腾的YY频道一下子沉默了，大家不敢说话。我也屏住呼吸，不知道要如何回答，我只能告诉自己，这只是场游戏。

没人说话的YY显得非常恐怖，只听见一个男人声音道，“瞧你们那点出息，我才是御曙光，刚才是我老婆说的话。”

这个男声一定是御曙光，一定是他！御曙光怎么可能是个女人呢？

两天后，夫君突然告诉我，御曙光不玩了，据说要出国。晚上我收到一封信件，是御曙光的。

你还记得我的名字么？我叫御曙光，我的名字来自那艘叫“曙光号”的船上，因为在那首船上，我第一次遇见你夫君。

那时候，我是一个女火枪。你还记得我为什么不爱打竞技场么？因为当时我和你夫君在一起，他想保护我，可我还是被虐得躺在地上。

其实，我认识他比你认识他要早。因为现实的事情，我离开了游戏，再次登录时，我发现，你已经和他结婚了。

看着你们头顶的称号，我练起了小战士，他叫御曙光。

其实，那天YY里的女声就是我。

如果，我说出火枪名，你一定认识我。

可是，我为何要说出呢？

我想和他一起慢慢变老，我可以放弃我的DPS职业，做一个牧师在他身边。陪他行走克兰蒙多的每一个战场。可是，他有你这个貌美如花牧师在身边。

所以，我只能扛着大剑走在他身前。我想如果有那么一天，我可能会练一个刺客，偷偷的在他身边，保护着他。

有一种得不到的爱，只好变成为他而活。我想，我应该不玩了，你和他好好的。对了，我没告诉他，我是谁。

看完信，我有些不甘心，突然冒出一个我喜欢的男人，居然是想插足的小三。刚发现端倪却又销声匿迹了，玩我呢？

我问夫君，你记得曙光号上的小火枪么？

他瞅了我一眼说，好像有点印象。

我继续问，如果御曙光是个女人，你会喜欢么？

我有你，我会喜欢别人吗？不过，那天里YY的那个女声好像很熟悉。不过，我想不起来是谁了。

站在遇见御曙光的冰风谷，我心里有些落寞。我想等她上线了告诉她，你爱他比我爱他要更深。

可是，她再也没有上线。

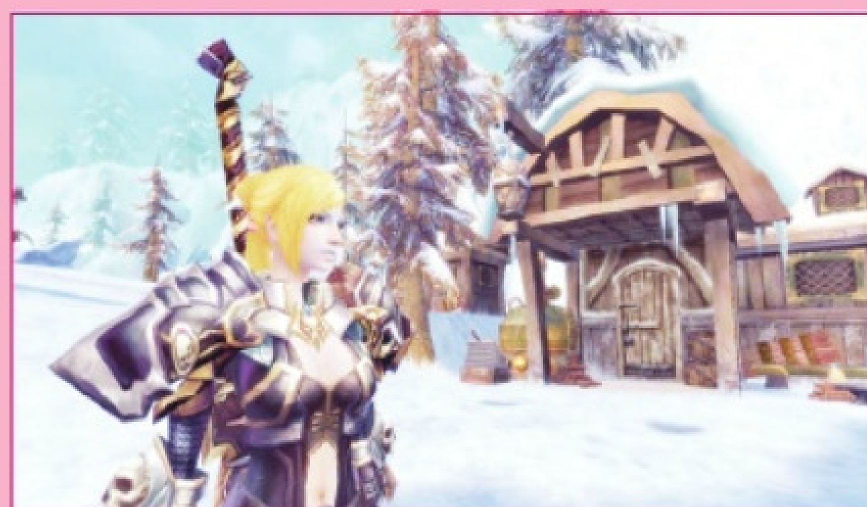
不过每次在野外打架的时候，我总感觉有人跟着我和夫君。

或许，御曙光重新练了一个刺客继续守在我们身边吧。


我们无法回到过去了


等我回来的时候，你们已经在一起了


你一定不会忘记曾经的那个小火枪


有一种得不到的爱，只好变成为他而活


她离开了，或许她练了一个刺客继续守护在他的身边……

神鬼传奇 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

《神鬼传奇》新世界探秘

■河北 老鸭

从2009年至今，《神鬼传奇》已经伴随我们走过了3个年头。在3周年来临之际，对于我们这些拼杀了3年的玩家而言，新的战场、新的挑战、新的世界，才是回馈我们最好的礼物。

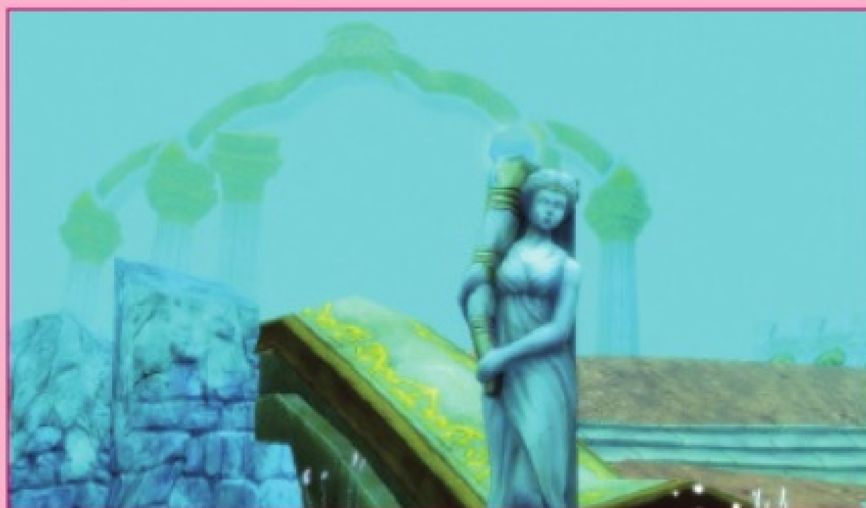
还记得“八大遗迹”出现的那一刻吗？还记得装备灵魂转移为我们带来的兴奋吗？还记得当年领土战吹响的号角吗？而如今，在2012年，“方舟遗迹”则成为举世瞩目的焦点。不去考虑方舟的真伪，只需要在游戏中生存下去，因为《神鬼传奇》为我们奉献上了第九大遗迹——“方舟遗迹”。方舟遗迹中，新地图、新副本、新装备、新召唤兽系统等等，精彩内容、海量新玩法，谁说2012注定是“灾难”，对于《神鬼传奇》的玩家来说，未知领域才意味着探索，探索就意味着乐趣！就让我们一同走进《神鬼传奇》中的“第九大遗迹”。

新领域的大冒险

对于游戏中的普通人来说，方舟的残骸也是一种至宝。所以说埋葬方舟残骸的“未知空间”就成为众多勇士相约探险的最佳去处。要想进入“未知空间”可不简单，虽然说没有明确等级上的限制，但是对于角色的天域等级却有严格的要求，必须满足天域等级（达到20级），方可进入这一片未知的区域。先来看一看未知空间中的怪物组合模式，依然是很传统的物理怪物包围魔法怪物的形式，所以我们之前的一些战术打法在这里可沿用。不过“未知空间”中的怪物等级达到天域15级以上，虽然打法没有改变，但是难度却大大提升。单人在此地冒险，绝对不是明智的选择；那么在组队配合下，对职业分配又有什么要求呢？通常情况下来说，MT与牧师是标配，在技能的辅助下，MT与牧师的综合实力要求可适当放宽，但对于DPS的要求则趋向苛刻。因为此地怪物刷新速度较快，如果不能快速消灭怪物，那么当刷新的怪物积累到峰值，将对MT的防御以及牧师的治疗带来极大的压力。虽然说这里是绿色地图，不会有恶意PK的战斗发生，但是依然可以抢怪！而且是毫无惩罚的抢怪。对于这么一片全新的挂机地图来说，谁也不希望即将到嘴的肥肉流入他人之口吧？无须解释太多，战斗力决定了一切。“未知空间”的物产还是比较丰富的，这里怪物掉落的物品有：奥丁魂玉碎片、幸运宝箱、召唤兽卡片、强化水晶碎片、天域水晶币和金币等。虽然说没有装备的出现，但上述这些物品也都算是游戏中的必须消耗品，销路也还算是不错。这里有一点要提醒各位玩家，选择挂机点的时候，尽可能的选择扇形区域，你懂的，笔者就不再过多解释。

除了绿色的新地图之外，当然还有充满杀戮的新地图出现：“过去的亚特兰蒂斯”。在这张地图中，玩家将面临目前难度最强的怪物以及随时可出现的“恶意PK”。在5月2日维护之前，这里没有任何PK惩罚规则，玩家与怪物平等的生存，为了个人利益，必须要血战到底！但从5月2日开始，虽然说“过去的亚特兰蒂斯”增加了恶意PK惩罚，但这对于热血的玩家来说，惩罚也是微不足道的！与“未知空间”相同，要想进入“过去的亚特兰蒂斯”同样需要天域等级达到20级。当然，单人是无法在此地图中生存的，麻烦邀请你的好友们组队前往吧。作为极其危险之旅的回馈，“过去的亚特兰蒂斯”中的物产要比“未知空间”丰富许多，例如这里出产“天域崇高套装组件”，而且所掉落的金币等，也是目前所有地图中最多的。主要掉落的物品有：天域崇高套装腰带与鞋子、奥丁魂玉碎片、幸运宝箱、召唤兽卡片、强化水晶碎片、天域水晶币、金币等。所谓危险与奖励成正比，当然“过去的亚特兰蒂斯”并不是一个挂机的好去处，而其仅仅是一个打宝得装备的富饶之地。不过从目前市场上的行情来说，由于这里出产了“天域崇高套装腰带和鞋子”，所以也致使这两个部件大幅度贬值。也就是说天域崇高套装最终，依然要遵循“神鬼装备法则”，最贵的永远是武器与肩膀。


《神鬼传奇》方舟遗迹等你探秘


过去的亚特兰蒂斯 女神屹立不倒


未知空间中的鱼人武士


多个时代的建筑汇聚于未知空间


无尽的天梯70层全新场景

从这两块新更新的地图来看，《神鬼传奇》已经全面进入了“天域系列”战争。新出现的怪物，将不再遵循普通等级的发展，而是以“天域等级”为基础，并且其在相应的作战实力上，也出现了不同程度的提升。特别是在抵抗附属攻击能力中，例如暴击、神圣一击、元素穿透等等。所以说新地图中的怪物，我们要用更为有效的打法去面对，也就是因地制宜！找出怪物弱点，并进行猛烈的攻击。

新副本的秘密：黄金海岸

随着方舟遗迹的出现，新的宝藏也逐渐付出水面。全新挑战性副本“黄金海岸”，带来了很多新战斗玩法，与以往的副本不同，黄金海岸的难度并不是在进入副本之前从NPC处选择，而是在战斗中根据所选的对象，来进行难度的更变。当然随着难度的更变，奖励也随之大幅度提升。其实这种难度的提升，也仅仅是存在于Boss能力范畴内，目前黄金海岸中Boss的难度分为3个等级：普通、S级、SS级。按照实际游戏经历而言，普通难度与S级难度对比，Boss能力提升了40%左右，而S级与SS级之间的差距，则有70%以上。那么SS级难度比普通难度则有至少一倍的提升。虽然说该副本是一个团队性副本，但是对团队中的每一个成员来说，也时刻面临着生命的威胁。要不怎么说该副本最低要求天域20级方可进入。当然选择的难度不同，奖励也是会出现随机的浮动。特别是卡尔蒂姆的奖励中“海神战将”，选择的难度大，获得这个召唤兽的概率就会增大。

召唤兽的进化

召唤兽在本次版本中得以进化，也是顺应了天域等级系统全面开启的局面。其中召唤兽天域技能、天域进化等内容，更是开辟了召唤兽的另一条发展之路。先来说下天域技能的出现，天域技能目前还是以被动技能为主，例如召唤兽天域技能“锋芒”，该技能就是为召唤兽增加100+2%的物理攻击，此外还有增加魔法攻击、暴击等技能。我们这里简单的讨论下，召唤兽的天域技能究竟选择什么样的会比较好？首先来说，召唤兽选择天域技能等于是对原有技能的二次强化。而且部分天域技能也有较强的针对性，例如物理类、魔法类、辅助类都要有相应的归类选择。此外敏捷型、体力型、精神型的具体划分，也要寻则相应的天域技能。从目前来看，单纯的选择提升攻击数值，并不是一个非常好的选择，因为数值是固定的，虽然说有2%的加成，但2%能加多少？倒不如将天域技能用在附加能力上，例如HP、暴击等。

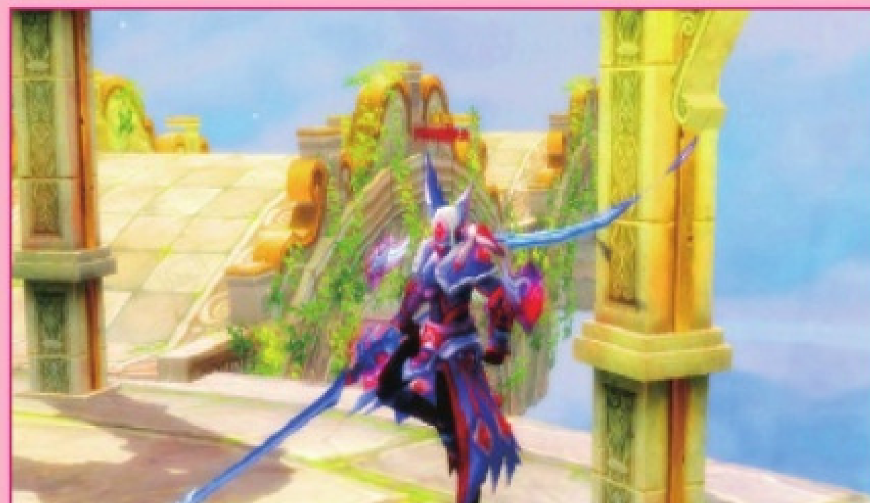
此外，本次更新还出现一个特别之处，就是出现了召唤兽强化封印。在召唤兽等级强化到+10以后，可使用该系统对召唤兽进行封印处理，此时可保证在强化失败之后，召唤兽等级不会降低到+10以下，而且失败也仅仅承受降低1级的奉献。例如+12的召唤兽进行强化封印之后，在冲击+13失败时，强化等级变成+11；而当+10的召唤兽在封印后强化+11失败，则依然保持+10的强化等级。基本上，该系统类似于强化保底。

装备的变革

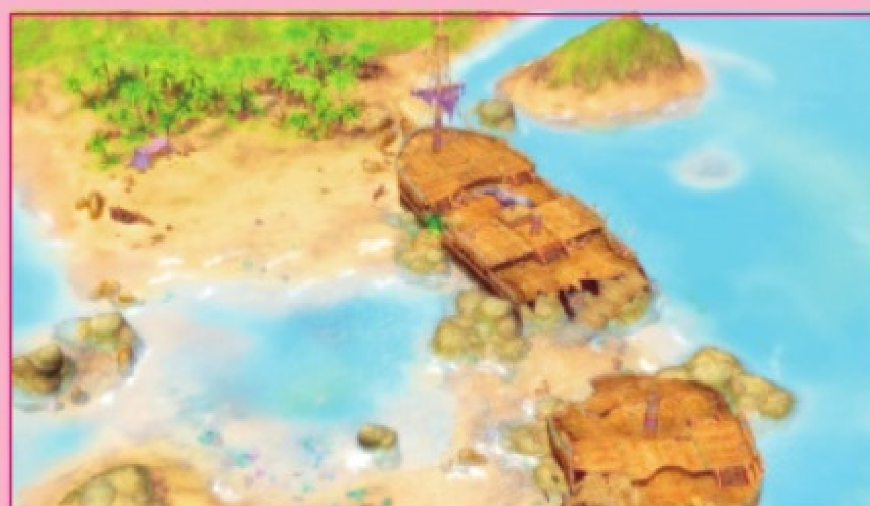
既然推出了召唤兽强化封印，装备系统也应落伍。本次也推出了装备封印强化体系，其使用方法与召唤兽封印强化等同，都是以+10为分界线。不过，在天域之巅出现的装备跨阶灵魂转移，同样可以用于已经封印强化的装备。由此来说，装备高强化已经不是梦想了，唯一略有遗憾的就是，封印强化道具的价格略贵，并非是一般玩家能消费得起。此外时装也出现了灵魂转移功能，此功能的问世，标志着可以将自身喜爱的外观造型，以及符合自身职业特点的属性，让二者完美的结合到一起。而所付出的开销也较为低廉，每一次仅仅需要两个雅典娜之光与几十万金币。总体来说，这是一个颇具人性化的互动系统。

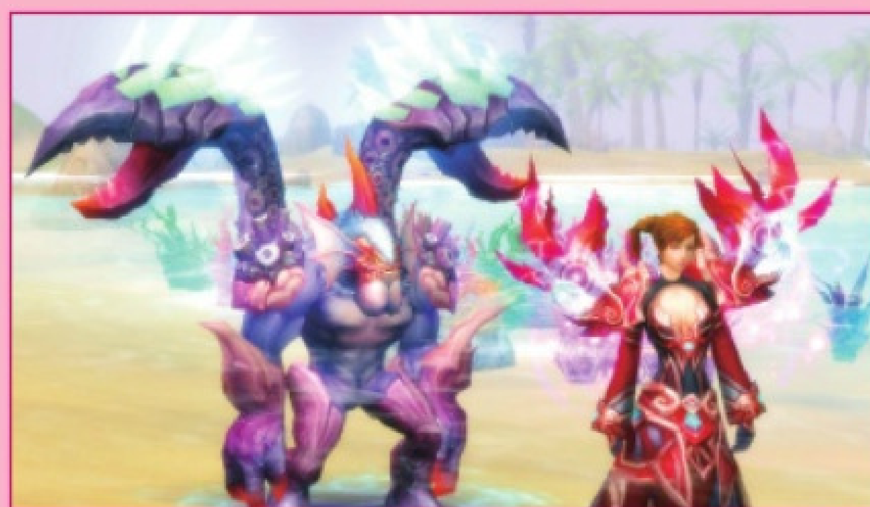
本次“方舟遗迹”版本的更新，还有其他部分内容的出现与调整，例如天域活动、天域圣杯、天域饰品等等。与天域之巅更新不同，天域之巅是全面开启天域系统，让玩家的战斗实力得到强化，而方舟遗迹这是利用这强化后的实力，去进行更为激烈的战斗。由此来说，方舟遗迹注定开启了《神鬼传奇》2012的惨烈战斗，让我们在战斗中升华吧。P


无尽的天梯副本80层全新场景


无尽天梯新怪物 天界魔剑士


《神鬼传奇》无尽天梯新Boss破晓之神


《神鬼传奇》方舟遗迹实景俯瞰


《神鬼传奇》海神战将全新召唤兽

本月头条
《神武》物品“寄售中心”开启

近日，多益网络旗下游戏《神武》宣布开启物品“寄售中心”，为玩家提供更贴心的服务。据悉，“寄售中心”旨在提升玩家的互动性，玩家可以在“寄售中心”中自由售卖物品，根据自身的需要对物品的摆放时间进行选择，比如热门商品玩家可以选择最短时间进行销售。在寄售物品后，玩家可以在“交易中心”和“寄售中”查看货物情况，如果在销售时间内，没有玩家购买，则货物就会出现在“退货”物品里。目前开放的“寄售中心”可以接受每位玩家寄售的最多20批次货物，立志从商的玩家千万不可错过。


《神武》寄售中心

头条看点：寄售中心在现在看来并不是什么新鲜内容，其目的是为了促进玩家之间的交流与沟通。寄售中心的出现可以让玩家感受到多益网络对于游戏的执着与诚意。

■《梦想世界》开启六道众生殿


六道中危险重重

《梦想世界》近日推出了闯关挑战的新玩法“六道众生殿”。据悉，六道众生殿分为地狱道、饿鬼道、畜生道、修罗道、人间道、天道。多益此次开放六道众生殿让六道之内燃起战火，给予了玩家全新的战斗方式，特点鲜明的Boss，让玩家战斗时不再是一成不变。多益网络表示“六道众生殿”共分为6层，每一层对应一道，每层的敌人都截然不同，其中难度最大的当属第5层人间道，该层有生、老、病、死4个Boss。其中生苦Boss拥有无尽的复生能力；老苦Boss可以降低玩家的瞬间战斗能力；病苦Boss的毒性攻击源源不断；死苦Boss的满血满状态原地复活对于玩家的各个方面都是一种挑战。

除此以外，《梦想世界》目前版本中还有新的剧情、宠物、副本与策略内容等待大家一探究竟。

■《神武》最新服务器

大区：网通新服
服务器：海外仙山
服务器线路：网通
开放时间：4月20日

大区：电信新服
服务器：海阔天空
服务器线路：电信
开放时间：4月27日

■《梦想帝王》最新服务器

大区：网通新服
服务器：问鼎天下
服务器线路：网通
开放时间：5月4日
活动：额外赠送10颗夜明珠

大区：电信新服
服务器：江山社稷
服务器线路：电信
开放时间：5月11日
活动：额外赠送10颗夜明珠

多益月评
回合制的经典

天气越来越暖和，劳动节转瞬即逝，儿童节已经到了。说到6月给大家的第一印象，除了“接天莲叶无穷碧，映日荷花别样红”的夏日景色之外，儿童节也是6月印象不可或缺的一笔。也许大家的童年都不经相同，但对于儿时游戏的记忆总是有着很多美好有趣的故事。

80后的朋友一定记得小时候口袋里总是装着宝贝的不得了的玻璃弹珠，还有那印着卡通图案的画片。朋友聚会聊到小时候，这些对于游戏的记忆总会使大家会心一笑，拍画片也一样，也是这样按顺序轮流来挑战的游戏。随着年龄的增长，我们也学会了大人们玩的游戏，象棋、围棋、扑克牌，游戏道具不一样了，但最最基本的规则依旧需要大家按顺序依次展开对抗。

当随着时代的发展，科技的进步，渐渐电子产品取代了玻璃弹珠、卡通画片，游戏也渐渐变成了这些电子产品的附加功能，下棋打牌也不再需要实体物件的今天，很多游戏依旧少不了沿袭需要按顺序依次操作的规则，很多年后我们知道了这样的游戏方式就是回合制，在轮到自己的回合才可以有主动权。随着时间游戏在改变，玩游戏的人在改变，游戏中增加了不少故事情节也好，回合制游戏依旧是很多游戏对战环节操控方式，我们依旧要像很多年前一样，一个一个按顺序来。

在网络游戏充斥游戏市场的今天，作为即时制游戏的老对手依旧是回合制网游。我们在玩着《魔兽世界》的同时依旧会聊曾经的《石器时代》，而《梦想帝王》和《神武》也是让多益赚到盆满钵满，现在的孩子很少再去打弹珠、拍画片，但却还是玩着《梦想帝王》《神武》这些回合制游戏。可见回合制作为游戏的一种方式及规则铸就了不少经典，同时也在不断的发展更新。从几千年前就有的围棋，到新兴的网络游戏，回合制承载了不同时期、不同阶段的游戏历史与回忆。

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.henhaoji.com/

《梦想世界》六道众生殿（下）

■广东 流体力学

上一期的内容，为大家介绍了地狱道、饿鬼道、畜生道这3个关卡的玩法，接下来，将为大家揭秘余下3个关卡的挑战玩法。这3个关卡是：修罗道、人间道、天道。

修罗道

六道的第4层是修罗道，在这里大家将经历塔防小游戏以及阿修罗王的挑战，只要队伍配合默契，闯关不会很难。修罗道则是一个类似塔防的小游戏，只要在4分钟内不让20只修罗怪进入地图中心区域则算胜利。游戏开始时玩家每人会获得一个单体技能和一个群攻技能，使用技能可以在地图上直接释放技能消灭修罗。如果防守成功，则直接进入下一关，防守失败则还需要战胜阿修罗王。阿修罗王只攻击被选中的玩家，同时被选中的玩家也只能攻击阿修罗王。此关打法建议可以先集中杀主阿修罗王，医生或宠物可以去攻击小怪而吸引小怪角斗来分散火力。

人间道

人间道分为生、老、病、死4苦，任务将随机指定战胜一苦，大家再自主选择战胜剩余的3苦之一即可。此关Boss特色明显，如果能按照其特色进行击杀，可以获得事半功倍的效果。

生苦此关特色非常有意思，主怪每2回合会守护一只小怪，如果该小怪下回合未被攻击死亡，则会时光倒流恢复到初始的满血状态，但是如果被守护的小怪下回合被攻击死亡，则主怪也会受到大量伤害。如果输出不够的队伍，则不建议杀被守护的小怪，可以选择先杀主或则其他未被守护的小怪。

老苦的战斗中小怪将吸取玩家的属性能力。被吸取能力的玩家，输出能力将大幅度降低。此关打法则是先依靠宠物集中攻击吞噬掉队员能力的小怪，建议选择先击杀吞噬掉主力队员能力的小怪，击杀后将会偿还对应队员的属性能力。

病苦此关则是以毒攻为特色的关卡，如果队员中毒达到4种将直接被主怪秒杀。此关携带解毒的招式和特技都是不错的选择，同时建议输出强力的队伍先集中杀主。输出能力较弱的队伍则可以先杀两只群攻的小怪，再杀主怪。

死苦这一关Boss会神佑2次，不过每次神佑后气血都将减少，同时主怪会释放燃烧Buff给玩家，每回合掉血并且会传染给其他队员。建议先集中杀主即可。

天界道

此关需要先战胜金星、火星、木星、水星、土星其中的两星后，才可挑战最终Boss帝释天。

金星、火星、木星、水星、土星难度都不大，在打法上先集中杀主，再杀小怪即可。

一般中等的队伍都没有太大问题，其中有个小诀窍：在杀第2个星时，如果选择击杀前1只克制的星星，可以在战斗中获得伤害加成的效果。例如第一个杀的是火星，第2个再选择杀金星（火克金），那么在杀金星的战斗中可以获得伤害加成的效果。大家可以记忆下五行相克关系：金克木，木克土，土克水，水克火，火克金。

帝释天

最终Boss帝释天也是利用了五行相克的特色，每回合末主怪会告知下回合五行相克的关系，玩家根据Boss的对白击杀对应的五行即可。例如主怪喊话“火克金”，则下回合攻击火星，金星也会受到大量伤害。按照此规则，先杀小怪再杀主怪即可。需要注意的是，此关中的水星会多人封印，在第一回合主怪未喊话时，可以首先攻击水星，再按照前面的规则击杀即可。P


修罗幻境塔防小游戏


挑战阿修罗王



Boss恢复小怪满血


怪物吞噬玩家属性能力


怪物释放带毒招式

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》全新副本平民级攻略

■广东 苦莱花

100级副本“神魔前线”以有趣的玩法、丰厚的奖励受到了玩家们的大量关注。虽然玩家们垂涎于副本的奖励丰厚，但副本难度颇高也是公认的，今天就给大家奉上全新副本的平民级详细攻略，帮助大家早日碾压副本。

副本背景

天庭与九黎之间战争的逐渐升级，天庭开始加大对抗九黎的力量，并在占领的九黎领地上建设了一座坚固的城市——圣火城，作为前进基地攻击最近的九黎势力——血吼部落。

副本分为对抗模式和普通模式。在队长选择了在副本中加入的势力后，全队进入30秒的等待配对时间，期间队员暂离或者离开队伍则无法进行配对。

队伍配置

100副本与90副本一样，也是能力随队伍平均等级变化的副本，但难度显然比90FB要高的好几个档次，最好是固定队去，镇魔队是最好的选择。1物理、1法系、1封系、1辅助和1随意，副本队伍的万能标准配置依然是最保险的组合。此外，每人携带3只左右的成品宠与孩子是必须的，而且最好有四海晶清慈航之类的大特技。

副本路线

副本分为两条路线，帮助九黎打天庭（1线）和帮助天庭打九黎（2线）。

九黎打天庭(1线)：

血吼深渊地图的血吼部落为初始位置，萨满居所、勇士王座、巫师圆环则是玩家可以招募英雄的3个营地，只能选择招募1个英雄，3个营地英雄的特点分别为：萨满居所、勇士王座、巫师圆环，综合能力都差不多。攻击路线则为：天庭前锋→仙兽树林/力士营地/神使圣堂→圣火要塞。

天庭打九黎(2线)：

圣火城地图的圣火要塞为初始位置，仙兽树林、力士营地、神使圣堂则是玩家可以招募英雄的3个营地，只能选择招募1个英雄，3个营地英雄的特点分别为：仙兽树林、力士营地、神使圣堂，综合能力都差不多。攻击路线则为：九黎前锋→萨满居所/勇士王座/巫师圆环→圣火要塞。

九黎的仙兽树林/力士营地/神使圣堂这3个地方，还有天庭的的萨满居所/勇士王座/巫师圆环，难度是差不多相当的，普通模式下先打哪个都一样。

这里要特别说一句：没有打完3个分营地的时候，切记不去打圣火要塞或是血吼部落。分营地的Boss没打掉的话，主基地被攻击就会支援主基地，使得战斗难度超大幅度增加，最多可能有12个怪参加战斗，这时候主Boss还会有一些变态技能，一般队伍很难撑过3回合。

详细攻略

一线：九黎打天庭路线

第一关：天庭前锋风君子

仙灵佐将有群封技能，需要第一时间封住，其他的怪物随意封就好。这一场Boss也可以封的，不过没有什么意义，封住了Boss就会无限烽火和破血。此外，天庭御使有特殊技能鬼魂术，需要多多注意。

3营地之一：力士营地，姬长戈镇守。

建议先封住护法伽蓝，这里主怪抗封印。这个营地怪物的特殊技能比较多，护法伽蓝会援救，天庭御使有鬼魂术，金身力士有让人纠结不已的4系吸收。

3营地之二：仙兽树林，鬼车镇守。

这关相对较为简单，有群封怪，除了主怪随便封，只有天庭御使会使用鬼魂


《神武》全新副本“神魔前线”选择阵营


《神武》全新副本“神魔前线”运筹帷幄


《神武》全新副本“神魔前线”一击必胜


《神武》全新副本“神魔前线”英雄加入


《神武》全新副本“神魔前线”享受对抗

术之类的特殊技能。

3营地之三：神使圣堂，将臣镇守。

这关里面主怪抗封，秘语修士会3封，苦行修士带嘲讽，建议先封住这2个。

最后一关：圣火要塞，赤炎真君镇守。

这关里西方护法会群封，赤炎真君、逐日神将、灵虚仙子抗封印，灵虚仙子绝对是个恼人的怪，不仅双抗还会吸收，而且异常免疫，自带神佑门派还是普陀，会四海，本来是个不应该优先攻击的怪物，但却会援救，所以只能先杀。此外御林亲军同样有让人纠结的援助技能，大罗金仙、西方护法、烈日行者、逐日神将和赤炎真君都可以被灵虚仙子救起来。

还有一种常人无法正视的难度，不攻破3个小营地，直接去推大本营。主要怪物看似和之前的差不多，但是更狠的在后面：未被攻破营地的小Boss会参战，这可比在营地的时候猛多了，最逆天的是主Boss赤炎真君每回合会最先出手放天火焚心，所以只要死了人，基本上就拉不起来了，等灭吧。

二线：天庭打九黎路线

第一场：九黎前锋，利爪血吼镇守。

部落亲卫与九黎战熊都有嘲讽技能，建议先封，其他的随意封就好。这场Boss同样也可以封，不过意义不大，封住了Boss会无限烽火和破血。需要注意的是九黎祭司有特殊技能晶清诀。

3营地之一：勇士王座，战狂血吼镇守。

主怪抗封印，恐惧斗士会群封，黄金骑士会援助，九黎祭司有晶清诀还是有点小麻烦的。

3营地之二：巫师圆环，灵心霜落镇守。

这关青翼巫妖会3封，建议先封住，紫衣巫妖也会3封，但是异常免疫，主怪灵心霜落同样异常免疫，出场率最高的九黎祭司依然有晶清诀。

3营地之三：萨满居所，树痕血吼镇守。

这关里面先祖之魂比较猥琐，会援救需要先封，但一开始是隐身的，主怪异常免疫。

最后一关：血吼部落，怒焰血吼镇守。

这关难度不低，深渊使者会尸爆，建议首先封上，3个叫血吼的主将均不能封，九黎贤者有四海和罗汉，是个特技流辅助，不用封。

同样与第一条线对应的，也有一种高难度找虐打法，不攻破3个小营地，直接攻大本营。未被攻破营地的小Boss继续以超猛形态参加，主Boss虽然不会像天庭那边每回合都放天火焚心，但是偶尔会放魔啸九天（全体高攻法术），此技能一放就差不多要灭队了。

总的来说，3个营地都打完的话，两边难度差不多。要是想挑战自己，不打完营地就打掉主基地做成就的话，建议选天庭打九黎的路线，毕竟最后Boss只是偶尔放魔啸九天，运气好还是可以过的。

对抗模式

如果和其他不同阵营的队伍一起排队，就有可能出现对抗模式，对抗模式下先将对方主基地攻破的队伍可以获得一个胜利宝箱。对抗模式中两支队伍无法直接相互攻击，不过可以间接影响对方的进程。首先是某场营地是与对方队伍的幻像战斗，个人觉得幻影战难度比普通怪要低，虽然幻影血多一些，但是除了物理系都，基本没什么输出。再就是对抗模式下防御布署功能启用了，虽然系统会随机部署，不过自己部署一下还是能够更好的恶心对手，如果想拖延对方的时间，建议将阵形全设为虎阵，援军最好弄成7个怪，多一个怪就多一个怪的出手时间。

介绍到这里，相信大家对《神武》100级副本“神魔前线”已经有了全面细致的了解。副本中创新的对抗模式一改其他副本熟悉以后的程式化操作，增加了变数，也增加了乐趣，而且在不影响副本收益的同时还能挑战一下额外奖励，这样的副本才真的是百玩不厌。


《神武》全新副本“神魔前线”线路相逢


《神武》全新副本“神魔前线”攻击营地


《神武》全新副本“神魔前线”了解军情


《神武》全新副本“神魔前线”奖励丰厚



全新副本“神魔前线”玩家可以自由进行挑战，增加额外收入

本月头条

《桃园》5月24日公测开启


首届全国团体PK争霸赛将于本月末展开

搜狐畅游宣布旗下的回合网游《桃园》已于5月24日开启公测，所有玩家无需激活码，即可自由畅享“不读秒的回合制”带来的魅力。《桃园》拥有秒杀传统回合网游的6大革新特色——次世代画面、不读秒战斗、全屏召唤技、云职业体系、骑乘战斗与拟真宠物。同时，根据回合制网游《桃园》玩家的真实故事，戏剧化加工而成的电影也正在全国火热上映，宅男女神赵奕欢倾力出演。

头条看点：虚幻3引擎早就不是游戏宣传的亮点，但我们不得不承认《桃园》在画面上所下的功夫，另外“不读秒的回合制游戏”这个口号确实对许多网游玩家有着难以自拔的诱惑，而凭借宅男女神赵奕欢出演的电影《青春期3——游戏青春》则让《桃园》在普通玩家群体中有了相当高的知名度。

■《天龙八部Online》5周年将全球运营


《天龙八部Online》全新运营计划已经展开

近日，搜狐畅游旗下的《天龙八部3》在其5周年庆典之时正式更名为《天龙八部Online》，并公布全新Logo与规模宏大的全球运营计划。作为搜狐畅游旗下武侠网游的的领军之作，《天龙八部Online》此时更名与公布全球运营计划，无论对畅游还是对整个武侠网游市场，都具有深远的意义。对此，畅游CEO王滔在采访时表示：“我相信5周年对于任何一款游戏来说都不是一个简单的数字。在过去的5年里，‘天龙’已经登陆11个国家和地区，全球注册玩家累积过亿，我认为5周年对于‘天龙’的意义不仅仅是一个辉煌的里程碑，更是一个新的开始，所以选择这个时机，让它以全新的面貌站在全球玩家面前。”据记者了解，《天龙八部Online》的5周年庆典的狂欢此时仍在持续，而第二届全国争霸赛也即将展开。

■《斗破苍穹》核心体验完美收官


《斗破苍穹》主人物形象“萧炎”

《斗破苍穹》是由搜狐畅游出品的玄幻网游，改编自热门同名玄幻小说《斗破苍穹》，由原著作者“天蚕土豆”授权并亲自担任游戏的世界架构师。在5月14日《斗破苍穹》首次核心体验中，部分玩家已率先进入到斗气大陆，体验到了进阶、异火、炼药等游戏核心玩法。目前，为期2周的首次核心体验已经结束，游戏服务器处于关闭状态。有细心玩家指出，根据搜狐畅游提供的资料来看，此次核心体验只开放了大约60%左右的内容，搜狐畅游针对此说法表示不准确，但在近期再次开启的测试会为玩家带来更多的游戏内容。

畅游活动

《水浒Q传2》活动

《水浒Q传2》是回合网游“水浒Q传”系列的正统续作，也是传统回合网游中的集大成之作，将于6月下旬日迎来不删档内测。萌宠和社区是游戏的特色之一。跨界宠物任意合体，个性萌宠自由创造：《水浒Q传2》设计有上千款基础召唤兽，分属13个种族，实现召唤兽跨界合体，玩家可以根据自己意愿打造心目中造型百变的顶级神宠。小区化概念，与友为邻共建庄园小区：《水浒Q传2》首创亲朋好友聚居在一起的小区化概念。好友互为邻居，共同建设庄园小区。

下面两图是《水浒Q传2》游戏中宠物，请把他们正确的名字写下来告诉我们，便有机会获得该宠物的Q版玩偶喔。





活动参与方法：将被打乱顺序的上图重新排列组合复原，并将正确图案的顺序发送到邮箱huodong@popsoft.com.cn或将正确图案的序号写在回函卡上，并将回函卡邮寄回编辑部。

活动截止日期：2011年6月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2011年8月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：3份，奖品为上两图中对应Q版玩偶1个。

2012年4月中旬刊有奖问答中奖名单

北京 李志军 湖南 夏光明 江苏 万田

战地风云Online ■制作：EA DICE ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://bf.changyou.com/

《战地风云Online》生存模式

■四川 阿鱼

战机、坦克、舰艇、大炮……FPS网游《战地风云Online》特有的“陆海空三位一体”的恢弘战场，给我们留下了极为深刻的印象。

说到战争网游，许多人在第一时间就会想到《战地风云Online》。其实，《战地风云Online》里一些剑走偏锋的小团体竞技模式，也做得相当出色，颇有可玩性。比方说，以时下热门丧尸元素为题材的“行尸走肉”生存模式。

生存模式简介

“行尸走肉”生存模式是一场由4位玩家参与的生存大挑战。游戏场景位于一个废弃的军事基地，4名挑战者将在基地里与成群结队的丧尸作战，捍卫自己生存的权利。只要能坚持10分钟，便会有连绵不绝的炮弹倾泻到基地里，将丧尸们一网打尽。这一过程看似容易，执行起来却十分困难。每位玩家只有3次重生的机会，而敌人却是不断涌现出的丧尸；并且，随着时间的推移，基地里的丧尸会越来越多，还会出现攻防与速度超强的Boss级怪物——尖叫者。当尖叫者接二连三地出现时，玩家们将迎来最为严峻的考验。

幸运的是，基地里有弹药架可以补充弹药。同时，场景内还有几根巨大的光柱，可以救赎丧尸的灵魂，增强玩家的战斗力。具体的方法是：玩家在击杀丧尸后，目标有几率掉落灵魂光球；拾起灵魂光球，带着它进入光柱内，等待数秒后，就能完成救赎，提高自身攻击、防御、速度、生命值等属性。

大战丧尸

不过，尽管有着弹药架、灵魂光柱等辅助设施，但要想在疯狂的丧尸眼皮底下存活，也绝非易事。不少久经沙场的FPS高手，也曾折戟于这场战斗。

那么，我们怎样才能抵御住丧尸的猛袭，在生存模式中获取胜利呢？8个字：战术配合，随机应变。

在战斗初期，出现的丧尸数量有限，这一时期大家可以各自为战。战斗中，请尽力多杀丧尸，多拾取灵魂光球，然后前往光柱内救赎灵魂，增强实力。必须提醒大家：战后的成绩统计，除了你的杀敌数量外，还会涉及你救援灵魂的数量，数量越多，成绩越高，奖励就越丰厚。因此，大家在击杀丧尸的同时，请别忘了救赎灵魂。随着时间一分一秒地过去，基地内的丧尸逐渐增多，还剩6分钟时，恐怖的尖叫者出现。作为丧尸里的王者，尖叫者不仅攻防一流，还有着出众的速度与躲闪能力。大家最好别让他靠近自己，尽量在远处将其击毙。

特别提醒：医疗兵是挑战此战场的最佳角色！因为在危急时刻，他们可以手拿急救包，一边治疗，一边逃命，拖延时间，赢取最后的胜利。建议大家在挑战此战场时，选择医疗兵。

获取胜利

丧尸越来越多，之前各自为战的方式已经不适合现在的形势了。这时，4名队员应集中在一起，前往基地内一个紧靠仓库的简易房屋里。此房屋旁边有一个仓库，可以挡住一面敌人；后边有一辆大卡车，可以挡住大部分敌人；另一边因为有柱子与护栏，丧尸无法轻易进入；因此，大家只需要着重防御前面房屋入口处，同时注意后边与护栏外的敌人。如此一来，我们的压力会小许多。

房屋旁边有弹药架，也有灵魂光柱，可以确保大家的弹药补给。只要大家配合默契，攻守有序，就可以将丧尸阻挡在房屋外，坚持到最后一刻。

特别提醒：如果不小心让丧尸冲进了屋内，造成绝对的劣势，请带上急救包逃出屋外，在屋外转悠一圈后，再杀回屋内，重新夺回主导权。

最终，10分钟过去了。无数颗炮弹呼啸着坠入军事基地，将丧尸们炸得支离破碎。丧尸危机终于解除了。



“行尸走肉”生存战地形图及讲解


在光柱里救赎灵魂，增强自身战斗力


尖叫者向我袭来


前方的简易房屋，是不错的栖身之地



获得胜利，抽取奖励

天龙八部Online ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运行 ■官方网站：http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》新资料片详解

■四川 阿鱼

2012年5月9日，是《天龙八部》五周岁的生日。对于武侠游戏迷而言，这是一个意义非凡的日子。无数玩家在《天龙八部》的陪伴下，度过了1800多个昼夜。

为了迎接这个喜庆的日子，4月26日，《天龙八部3》全新资料片：龙战九天震撼登场，给我们带来全新体验。作为生日贺礼，“龙战九天”包含了哪些精彩有趣的内容？

平民的逆袭——城战战车

“对方高富帅那么多，这城战还怎么打？每次都是他们占城，叫我们这群热爱生活的平民们情何以堪？”这是天荒古境弱势玩家们的呐喊。

天荒古境的城战很精彩，但往往都是人民币玩家的舞台，普通生活玩家只能打打酱油，扮演一下路人甲乙丙丁。更过分的是：高富帅们还经常抱团，组成一个强大的世族，以绝对的优势主宰着天荒古境，牢牢占据着三座城池。剩余的世族只有忍气吞声，花钱刷副本弄龙纹；若有世族胆敢与之为敌，直接被拉到黑名单，失去挑战3大城市副本的资格。

如此坑爹的境遇，实在让弱势玩家们感到憋屈。就在平民们即将绝望之际，一个改变命运的机会出现了——烽火连天的战场上，出现了四辆战车：幽毒战车、玄音战车、火云战车与凌冰战车。这四辆战车拥有远程群伤能力，而且还具备了相应的冰、火、玄、毒属性攻击，威力极其强大，是高富帅们最有力的克星。那么，如何才能获得这些战车呢？大家在天外江湖林海溪谷、天岐南淮、漠南青原、忘川花海4个场景中采矿时，有一定几率在9级矿与10级矿的伴生物中得到特殊物品“刚玉矿石”。世族内的玩家，将积攒的刚玉矿石交给凤鸣镇战车宗师王冠，能够提升本世族拥有的战车数量。

城战开始后，参战玩家可在王冠处领取机关战车，并选择所需的战车类型，最多可领取20辆战车。战车继承玩家原有的防御属性，并能够释放相应的战车技能。怎么样，战车很容易获取吧？就算你没有一身极品装备与高级宝石，但采矿的本领总该具备吧？有了矿，就有了车；有了车，城战才会有取胜的希望。

有人也许会说：“高富帅们也能采矿，也可以造车啊，所以他们依然有绝对优势。”你错了！大家都能造车，但不是每一个世族都能完美地运用战车。只有在正确的战略战术下，战车才能发挥出最大威力。可以毫不夸张地说，因为战车的出现，城战进一步脱离等级、装备的单纯比拼，成为一个集PvP、PvE与RTS等多方位游戏元素于一身的全新舞台。

修炼者的圣地——楼兰幻境

在天龙江湖修行的侠士们，心中都有一个共同的修炼圣地——位于天荒古境的通天塔。塔里妖魔众多，刷新极快，给予的经验值也最为丰厚。江湖上曾流传着这样一句话：“苦修一月，不如通天塔里走一遭。”，通天塔的地位可见一斑。

正因为如此，通天塔常年被高富帅们垄断，普通人根本无法进入塔内。记得曾有人不信邪，偏要去通天塔里观光，结果还未入塔，就被守在门口的打手惨无人道地蹂躏了。既然通天塔去不了，咱就去新版推出的修炼圣地——楼兰幻境。

八部神魔再现人间，他们在楼兰开辟出一个幻境，等待习武之人前来挑战。只有击败心魔，破武修心，方能领悟武学的真谛。

要想进入楼兰幻境，先得进入珍珑棋局，从远古棋王手中夺取试炼令牌。80级以上的侠士，组队3人以上，带上令牌前往楼兰城浮生处，即可进入天龙幻境。随后，队长与幻境里的若梦对话，就能开启挑战之旅。

幻境内共有8个大门。从正北的天神殿之门开始，按照顺时针方向，每4分



火云战车



玄音战车


凤鸣镇战车宗师王冠


楼兰幻境一角


幻境心魔

钟开启一个门。每个大门开启后5秒，对应的大殿内将连续5次遭受心魔的袭击。玩家需在心魔移动到幻境中央前将其全部消灭，否则心魔将变身为威力更大、更难击败的“天龙八部”真神幻像。心魔全部被消灭后，将在幻境中央出现最终的Boss；击败Boss，挑战结束。

整个过程，侠士们会获得相当丰厚的经验值。未能进入通天塔的遗憾，总算能够弥了。

大侠的渴望——少室山隐藏Boss

说起《天龙八部》小说中的少林大会，就不得不提到扫地僧、萧远山、慕容博3人的惊艳亮相。萧远山与慕容博的武功就足以震慑群雄，而扫地僧的出现更是给人留下了“逆天”的印象。3大高手虽然出场的时间不多，却一举奠定了超一流高手的地位。“与3大高手切磋一下”，成为无数武侠迷年少时的梦想。

若干年后，武侠迷们在《天龙八部》网游里相遇。他们相约在一起，共闯少室山。在少林大会上，这群侠士先后击败鸠摩智、庄聚贤、慕容复、丁春秋4大恶人，成为了名扬天下的大英雄。不过，侠士们心中还有一个埋藏了多年的心愿——与3大绝世高手过招。

随着新版的到来，大家的愿望终于可以实现了。虽然地位超凡的扫地僧依旧不会出场，但少室山两大隐藏Boss萧远山与慕容博的登场，足以令武侠迷们欣喜若狂。

在少室山副本里，当我们击败第四关Boss丁春秋后，藏经阁区域会出现一名少林弟子。通过该弟子，我们可以对萧远山与慕容博发起挑战。萧远山与慕容博的实力，绝非丁春秋之流可比；而且，面对玩家们咄咄逼人之势，两大高手还会暂时抛开私人恩怨，携手应战。要想击败两位高手，实力、技术、意识、配合缺一不可！

艰难的战斗之后，必定会有丰厚的奖励。击败两大高手，我们有机会获取金玉富贵袋、少室山属性套装、10级材料箱及道具箱、飞行坐骑“金翼龙兽”、龙纹装备等宝物。此外，我们还将获得成就“战胜少室山上的萧远山”“战胜少室山上的慕容博”，以及少室山系列终级成就“尘世无恋终成果”与殊称号“名震少室江湖情”。

上班族的福音——悬赏任务

从最初的珍珑棋局、苏州三环、门派宵小等副本活动，到如今的兵圣奇阵、地下王陵、楼兰幻境……天龙江湖的副本活动越来越多，也越来越有趣。

不过，并不是每个人都能惬意地体验这些活动，比如勤勤恳恳的上班族们。受每天的工作所限，上班族的游戏时间并不多，因此经常错过心仪的副本活动。而有些副本活动，譬如兵圣奇阵、四绝庄等等，错过了实在可惜。不想错过重要的副本活动，又不能耽搁工作，上班族朋友们该怎么办呢？

怎么办？悬赏呗！新版推出的“悬赏任务”系统，绝对是上班族玩家最好的选择。等级不低于50级的玩家，即可在大理（99，168）发布悬赏任务，并设定奖励类型及奖励金额。每次只能发布一个任务，悬赏副本可包括杀星、四绝庄、初战缥缈峰、挑战缥缈峰、简单及困难模式兵圣奇阵、燕子坞及少室山。

满足任务要求的玩家，可以领取悬赏任务。领取之后，该玩家在任务所要求的副本中不获得任何经验及掉落。任务完成后，即可在告示牌处交还任务并获得奖励。同时，任务发布者可以在告示牌处收取包括经验及物品在内的战利品。超过24小时未被领取的悬赏任务将被清除，发布者可在告示牌处回收悬赏奖励。

所谓“重赏之下必有勇夫”，只要你舍得花钱，就会有人替你解决烦恼。同时，悬赏任务也为普通玩家提供了一个赚钱的途径。

综述

“龙战九天”给我们带来的惊喜还有许多，赠送宝石的“龙火传情”活动、奖励元宝道具的“龙征五载”活动、怀念伙伴的“手足情深”活动……在《天龙八部》5周岁这个喜庆的日子里，让我们一起狂欢！


第五关Boss慕容博登场


有机会获得超拉风飞行坐骑


少室山系列终级成就开放


不上线也能刷4绝


龙征5载纪念册

桃园 ■制作：冰动娱乐 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运行 ■官方网站：http://ty.playcool.com/

《桃园》趣谈任务“吕布传”

■四川 阿鱼

说起“战神”吕布，可谓无人不知无人不晓。弑父投敌、力敌三英、为爱除贼、偷袭曹操……吕布跟随丁原后的发生的故事，众人皆知；不过在跟随丁原之前，吕布有着怎样的经历，恐怕就鲜有人知晓了。

初遇吕布，被蹂躏

完成将星录中的刘备列传第一回或曹操列传第一回系列任务后（PS：这两大任务在上月中旬的杂志中有详细介绍），吕布列传第一回自动激活。

在远离州府的世外孤林，吕布一个人正勤学苦练，奋发向上。见我路过，便央求我和他一块打猎，来一场打野猪比赛。战神相邀，小的怎敢不从？于是比赛开始，目标10只野猪。（野猪们表示抗议：“我们招谁惹谁了？）

三下五除二地干掉野猪后，吕布提出要和我比武。尼玛有没有搞错？吕布是战神，我连小虾米都不是，和我比武？大哥你是在玩我吧？我还没来得及回答，吕布就挥舞着战戟冲了过来。真是“坑爹”啊！我只有硬着头皮应战了。

我的实力本就不如吕布，再加上准备工作没做好，所以毫无悬念地落败了。后来，我听高玩们说：只要准备充分，药品充足，就能够挡住吕布的攻击，从而达成比武成就，获得神佑宝玉。有了此物，在装备强化失败时，装备的强化等级将得到保障，最多只降1级。多么好的宝物啊，我却与它擦身而过。惆怅！

美女蝉儿，送鲜花

吕布将我蹂躏一番后，十分高兴，嚷着要吃午饭。这时，一个村姑打扮的美女提着篮子出现在我面前，吕布叫她蝉儿。蝉儿？这美女莫非就是名满天下的貂蝉？我心里一阵激动。

蝉儿与吕布邀请我共进午餐，吃完饭，蝉儿提着篮子回家了。吕布给我讲述了他和蝉儿的故事：两年前，吕布从人贩子手中救出了蝉儿，并和她相依为命至今。 呃，貂蝉不是司徒王允的义女吗？怎么可能提前就和吕布认识了？看来此蝉儿非彼蝉儿。

吕布和我越谈越投机，已然把我当成了朋友。不知不觉，天色渐晚，吕布拜托我将野猪肉带给蝉儿，作为晚餐的主菜，并将一束花送给她。

共进晚餐，求相助

蝉儿收到了鲜花，很是高兴。为了做好晚餐，她请我寻找一种名为玉簪花的材料，这玩意儿只能从夜森林白龙涧的风灵儿身上获取。我来到白龙涧，逮着风灵儿就是一顿猛揍。不一会儿，便弄到了8朵玉簪花。随后，我回到世外孤林，将花朵交给了蝉儿。

因为材料齐全，蝉儿做出了丰盛的晚餐，让吕布接连称赞。随后，吕布在蝉儿的鼓励下，决心以自身武艺征战沙场。不过在此之前，他还需要我的帮助。吕布告诉我，夜森林附近有3头神兽，相传它们会幻化为3件神兵，得此3神兵者，便可纵横天下。吕布已经挑战了无数次，奈何孤掌难鸣，希望我能助他一臂之力。

大战甲虫，得神戟

第二天一早，我便和吕布出发了。我们的第一个目标是位于世外孤林的圣甲虫。找到圣甲虫后，吕布鼓励我：“兄弟，去干掉他吧！我相信你能行！”我表示很蛋疼：“布哥，你不和我一起战斗吗？”“不了，我在后面掩护你！”吕布回答得很干脆。尼玛，我又被坑了！

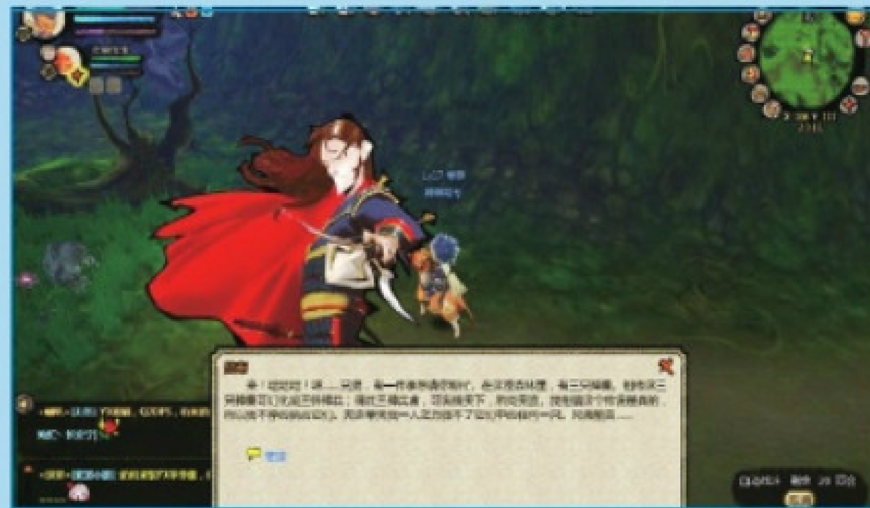
箭在弦上，不得不发！于是我带着红狼宝宝，咬紧牙根向圣甲虫发起攻击。圣甲虫攻击力与防御力一般，但是拥有吸血攻击的能力，它在击伤敌人的同时，还能够吸取部分伤害化为己用。此外，圣甲虫还擅长毒攻，使对手每回合都损失


这萌货真的是“战神”吕布


布哥哥，你就不能温柔点吗


蝉儿？貂蝉？谢谢


调戏风灵儿


吕布相邀斩神兽

生命值。对付圣甲虫，必须速战速决，不给它喘息的机会。我接连使用强击，同时命令红狼宝宝协助我夹击圣甲虫，终于将其击毙。

圣甲虫死后，躯体消失了，取而代之的是一件闪闪发光的战戟。吕布走上前去，将战戟拾起，连声惊呼："神兵啊，神兵！从今以后，它是我的了！"在吕布身后，是一脸哀怨的"炮灰"——鄙人。尼玛，这莫非就是传说中的方天画戟？明明是我弄到的，却被吕布拿去了。我心里很是不满，却不敢发作。

轻取大鹏，神弓现

"兄弟，你太厉害了！"吕布拍着我的肩膀，意气风发地说道，"接下来是第二头神兽——位于白龙涧的金翅大鹏，咱们出发吧！"我虽极为不满，却不得不随吕布前行。开玩笑，如今吕布神兵在手，杀我易如反掌，我还是老实点好！

很快，我们在白龙涧找到了金翅大鹏。我原以为这场战斗会比之前更为艰难，没想到金翅大鹏中看不中用。虽然它有一对可以飞天的翅膀，有一副人形的身材，有一个尖锐的嗓门，而且还擅长远距离连续攻击；但是，我与红狼宝宝只用了几个回合，就把它从半空中打回地面，一命呜呼。

大鹏死后，化为了一张神弓，拉满弓弦毫不费力，射出的箭支却有千斤之力，能够轻易击碎坚硬的岩石。不用说，这宝物又被吕布霸占了，我就是一打工的命……

力克狼王，获神驹

圣甲虫与大鹏都嗝屁了，还剩下盘踞在夜森林圣石的赤毛狼王。我们在圣石附近找到了狼王，这场战斗打得很艰难。

狼王攻击强悍，而且擅长2连击甚至3连击，几个回合下来，顶在前方的我已经没有多少血量了。危急关头，我变换了自己与红狼宝宝的站位，将宝宝顶在前方，充当肉盾，自己躲在后方嗑药。狼王虽然厉害，但却不会穿透攻击，只能先攻击红狼宝宝。如此一来，我便有了喘息的机会。随后，我暂停红狼宝宝的行动，将其转为防御状态，令狼王在短时间内无法击倒宝宝。我抓紧时间，补好状态，再与红狼宝宝一齐出手。一场恶战之后，狼王终于倒下了。狼王倒下后，化为一匹骏马，成为了吕布的专属坐骑。呃，难道这就是传说中的赤兔马？

再战吕布，再败北

3大神兵在手，吕布让我再和他较量一番，试试神兵的威力。你妹儿的，又拿我当沙包？

进入战斗后，我按照对付狼王的方法，将红狼宝宝顶在前方，呈防御状态，自己躲在后面喝汤。我喝下了固本汤（加防）与急速汤（加速），仗着有司马徽的武将技傍身，以为能够击败吕布。然而我错了，吕布是无敌的！他的攻击竟然可以让红狼宝宝的防御崩溃。几个回合之后，红狼宝宝英勇就义，我不得不直面吕布。在这千钧一发之际，我亮出了最后的底牌——司马徽武将技：水镜的教诲，以为可以干掉吕布。 可是，吕布为什么才掉200多血……伤害只比我的"强击"技能高一点。 我彻底绝望了，正准备放弃抵抗，吕布却先停手了，感受到神兵威力的他心满意足地退出了战斗。

完成任务，得重奖

得到3大神兵的吕布，义无反顾地踏上了征途。临行前，吕布让我转告蝉儿，他绝不会忘记蝉儿，让蝉儿等他回来。我将话语转达给蝉儿后，不忍看到她伤心的模样，匆匆离开了世外孤林。

这一番经历，增强了我的实力，也让我得到了军令状（扩充将军令槽位）、古酒杜康（增加大量活力值）等宝物。当然，最大的收获还是吕布将军令，装备之后物理伤害、暴击、命中以及抵抗力全部提升1%，很实用的特技。不过我表示不解：堂堂飞将军吕布，竟然没有武将技可以施展！难道是吕布藏私，不愿意传授给我吗？另外，吕布与蝉儿的故事会怎样发展？蝉儿是否就是貂蝉？一切的疑惑，也许只有再次见到吕布后，才能揭开。

就此，将星录吕布列传第一回故事结束了。


第一头神兽：圣甲虫


干掉金翅大鹏


吕布获得神驹


面对战神吕布，司马徽武将技也黯然失色


吕布将军令拥有"无双"特技

本月头条

《九阴真经》新版内测5月16日正式开启

游戏蜗牛与盛大游戏近日对外公布，备受广大玩家关注的3D武侠网游《九阴真经》于5月16日正式开启新版体验测试。而《九阴真经》也将在这次测试中解开那神秘的面纱，正式的展现在广大玩家面前。一个全新的、更加自由的、更加真实的武侠世界将呈现在广大玩家面前。据悉，此次《九阴真经》的新版本内测，所有玩家均可免费申请激活码。截至5月4日，蜗牛与盛大表示接到的激活码免费申请已经超过170万个。除此以外《九阴真经》还为玩家们准备了4大特权，即免费获得新手福利包、黄金大礼包与超级大礼包，还有机会获得后续更大规模开放性测试的专属礼包。



《九阴真经》奇遇系统让你感受到真实的江湖气息

据《九阴真经》官方表示，此次开放内测版本的的游戏设置与前次不同，本次开放了少林、武当、峨嵋、唐门、丐帮等5大门派，各自拥有特色鲜明的武功，玩家通过做任务、奇遇等形式，也可获得其它门派以及各种传说中的武林绝学。而每一套武学，又由不同招式组成，玩家可以凭借虚招、实招和架招3大类相生相克的猜拳式PK体系来进行战斗，这也为游戏中的PK带来了无穷变化，角色之间的PK竞技不再单纯的比较招式及装备的等级，对武功招式的选择和释放时机成为决定胜负的关键。同时游戏真正再现了明代的江湖风情，不论是浩瀚的大漠，还是巍峨的燕京，抑或是名闻天下的名胜古迹，均在游戏中一一还原，如洛阳龙门石窟，姑苏城外寒山寺，成都武侯祠等，如梦幻的风景搭配浓郁的武侠文化气息，让玩家可以融入这个江湖之中。玩家还可以选择渔夫、樵夫、厨师、书生、卦师、乞丐等17种身份，每种身份都拥有自己的专属特长，即便是最底层的乞丐身份，也会是行走江湖时的一项特别技能。除了这些特色外，《九阴真经》独一无二的轻功与史无前例的奇遇玩法，都给玩家带来不一样的江湖体验。

头条看点：什么是江湖？“有人的地方就有江湖”，这句话对于《九阴真经》来说十分贴切。将自己融入到江湖中，感受行走江湖的种种奇遇与仗剑红颜的侠者气息，这样的江湖不是每个喜欢武侠文化的玩家所需要的么。

■《九阴真经》力争WCG比赛项目



WCG双败赛制图例

《九阴真经》武林大会全国擂台赛是精心打造的旨在唤醒中国武侠文化复苏的大型活动。WCG（World Cyber Games）世界电子竞技大赛是游戏爱好者人人知晓的一项全球性电子竞技赛事。为了尽早适应WCG比赛赛制，《九阴真经》武林大会全国擂台赛赛制、规则做了相应修改，并将在后续的线下擂台赛中正式启用。根据新赛制，打进八强赛的选手同时进入双败赛制阶段，首先获胜的4位选手进入胜者组，落败的4位选手则进入败者组，接下来败者组的4位选手开战，并淘汰两名再次落败的选手，同时败者组两名获胜的选手待胜者组比赛完之后，与胜者组失败的两名玩家进行PK。依此类推，胜者组最终胜出的选手将与败者组最终剩下的选手进行冠军之间的争夺。

盛大月评

武侠、江湖

说到《九阴真经》估计不少玩家第一时间会想到那个看过一遍九阴真经就可以倒背如流的冯蘅，只可惜天妒英才，我们的黄蓉妈就因为这本武学奇书，损掉了性命，没来得及亲眼见到小黄蓉一面就驾鹤西去了，让人扼腕叹息。所以在小说中，这位貌若天仙、聪明绝顶的女子也只能是一个从第三人口中复述出来的人物。说完了这位短命的美女，我们还是回头来说说《九阴真经》。当然，我们也不会在这里来研讨这本内功心法究竟是达摩还是黄裳所著，不过它所存在的武侠与江湖，倒是我们这期的主题。

作为金庸笔下的4大内功心法之一，九阴真经的威力自然非比寻常，可这并不意味着游戏蜗牛使用《九阴真经》做游戏名字一定会可以大获成功。但通过这个名字依然勾起了不少向往武侠世界玩家的关注，并且通过无等级真武侠进一步记住了这款颇具特色且有着些许与众不同的游戏。不过由于该作的信息传递的十分到位，因此早在2008年我们就知道他，但至今，我们都只闻其名，不见其影，摸不着其真身。然而就在2011年的ChinaJoy上，《九阴真经》放出了试玩，并表示于2012年开始测试。

上期我们在月评里说过武侠这个内容：“什么是江湖，有人的地方就是江湖。”那么《九阴真经》为玩家创造了一个什么江湖呢？江湖，注定有门派，也有纷争，《九阴真经》中8大常见门派虽说是中规中矩，但这也颇为符合江湖山雨欲来风满楼的意境。而既然有纷争，那么战斗则不可避免，实招、虚招、架招相生相克的原则让战斗充满了乐趣，如果你总能预判出对手的招式，那么以弱盛强也不是不可能，但这就要对出招时机有着很高的要求。至于金庸老爷子笔下的那些绝世武功呢？别急，《九阴真经》的奇遇会满足所有玩家这个要求。

说了这么多，也许你还是不能感受到《九阴真经》对于武侠网游带来的改变，不如趁着此次开放测试的时机进入到游戏中亲身体验一番，如此便可为《九阴真经》正名了。P

九阴真经 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：盛大游戏，游戏蜗牛 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：封测 ■官方网站：http://9yin.woniu.com/

《九阴真经》探索中国武侠新思路

■重庆 鸭鸭

无数网游都曾经号称自己是“真武侠”，但能够满足这3个字的其实寥寥无几。即便是那些从金庸等武侠大师手中拿了版权的网游也鲜有符合这3个字的作品，想要知道这个原因，我们就要首先了解一下什么是“真武侠”。

正如同美国人热衷于超级英雄一般，“武侠”可谓是极具中国特色的英雄文化。

早在西汉，司马迁就在《史记》中加入了游侠、刺客列传，堪称是中国武侠文化的起始之作。

在此之后，魏晋、六朝期间所流行的杂记体神异、志怪小说又为日后武侠小说的产生打下了坚实的基础。

在经过千年的发展之后，在网络时代，武侠文化又摆脱了纸的束缚，登上荧幕以及虚拟世界之中，为我们奉献了一部部经典之作，而不少中国网游厂商更是将“武侠文化”作为自己产品的核心予以推销。

金庸、古龙这两大武侠巨擘的经典作品更是多次被改编为网游，但其中却鲜有成功者，这是为什么呢？趁着《九阴真经》的正式问世，我们今天就来一起探讨一下这个问题。

“真”武侠与“假”武侠之争

所谓真武侠，首先就要明白，“武侠”是建立在一个“人”创的世界中，而非“神”创的世界中，尽管在这个世界中可能会有一些不合理的情况出现。你能够在其中通过这个世界的创造者，感受到人而非神改变这个世界时所留下的痕迹。

如果不幸沦为了后者，那么其实已经脱离了武侠的轨迹，而进入了玄幻这一领域。

比如说网游之中我们司空见惯的坐骑系统，不少武侠网游为了追求所谓的视觉效果，不顾现实情况塞入凤凰、麒麟这类本只应该在神话之中出现的坐骑，虽然看似让更多玩家走上了搜集稀有坐骑这条不归路，但对于真正的武侠爱好者而言，却大大降低了游戏代入感。

对于这部分玩家来说，与其骑着神兽遨游九州，哪有遛着一匹老马笑傲江湖来得痛快？

其次，“假武侠”有一个很典型的问题，就在于其武功实际上只能称之为“技能”，在不同的武侠作品之中，虽然有不同的门派与招数，但武功的整体框架却是相同的。

即首先以内功为基础，再将招数融入其中，另外再佐以轻功提升江湖侠客们的敏捷性，在这“铁三角”的作用之下，才能够构成一个合格的江湖人。

但显然，目前市面上所泛滥的假武侠并不具备这样的立体框架，只是鼓励玩家不停升级技能来提升实力，而并没有投入心力在武功套路的组合，内功与轻功的修习这方面上，这种简化其实很容易就能看出制作公司对作品的不用心。

而真正的武侠则并不会走上这样的路线，首先，它在制作过程中将严格尊重一个既定的世界观。

以《九阴真经》为例，在游戏中，你能够接触到的无非就是驴、牛、轿子、马、小狼犬甚至神雕这种在武侠小说中都曾经出现过的坐骑，而不会与仙鹤之类的花瓶坐骑扯上什么关系。

除此之外，为了能够保证游戏能够始终与历史保持着互动关系，游戏非常精准地还原了当时大明王朝的疆域版图以及各大江湖门派的势力范围，即便是最挑剔的历史老师看到游戏世界地图恐怕也会赞叹不已。

其次，游戏的武功设计堪称是耳目一新。其实早在《金庸群侠传Online》等



暗器与毒药是唐门立足于江湖的根本



峨眉山自古以来就是佛教圣地



丐帮用反衬的手法向读者们展现了义薄云天的精神


每个行走江湖的玩家都少不了一把趁手的武器



太极的奥义直至今天仍然被我们所传颂

网游盛行的时期，内功、招数与轻功的结合就曾经为不少游戏所借鉴参考，但随着这批旧网游时代的代表作衰落之后，接管他们疆域的网游由于迅速扩张，使许多后来者为了能够复制其成功，而有意无意地靠拢成功之作。

这就造成了网游市场的同质性越来越严重，创新自然也成了一纸空文。

而《九阴真经》虽然在某些系统上与曾经的《金庸群侠传Online》等网游颇有相似之处，但回合制网游与即时战斗类网游本身从玩法上就天差地别，很多在回合制网游中获得成功的系统都无法用简单的拿来主义就能完美呈现在一款即时战斗类网游中，因此并不构成抄袭的嫌疑。

很显然，《九阴真经》首先为我们构造的武侠世界就是一个被“规则”所束缚的世界。

即便是强大的玩家，如果不按照合适的途径一步步修行内功外功轻功，并用正确的套路演绎出来，都会被其他玩家轻松击败。由于这款游戏本身并没有等级之分，因此玩家对于招数的把握就成为了战斗胜利的根本，而这恐怕是那些假武侠网游所无法带给你的快感。

平心而论，真武侠与假武侠其实并没有优劣之分，某些假武侠在游戏形式上可能更接近于玄幻网游，这类网游虽然同样也拥有大量拥趸，但总体来看却因为同类网游数量过多，市场也已经逐渐出现饱和，因此像《九阴真经》这样的作品出现，看似是为了与这些网游争市场，其实它所追求的是一个更为广阔的蓝海市场。

自由，真武侠之根基

那么在看似上天遁地无所不能的各种裹着“武侠”外衣的玄幻题材网游中，缘何看似稀松平常的《九阴真经》能够让无数玩家牵肠挂肚了数年呢？

除了“真武侠”牌之外，攥在游戏蜗牛与盛大手中的另外一张牌就是“自由”。

不少网游玩家在熟悉游戏之后，对于游戏的感受也会逐渐发生改变，慢慢就会转化为在上线之后，完成固定的某些活动或任务，就下线关机。长久以往，游戏自然会丧失了乐趣，变成了负担，这也正是不少游戏玩家感慨“游戏还是刚开服那段时间好玩”的根本原因。

也就是说，降低游戏对玩家造成的疲劳度，提高游戏的可玩性，是一款游戏维持寿命拉拢玩家的根本，不少游戏都曾经在这方面做出过努力，但从效果来看，鲜有网游能够获得成功。

而面对这一挑战《九阴真经》的选择就是不断给玩家以惊喜，让玩家永远也找不到一个既定的套路去玩游戏，你几乎无时无刻不在体验着那种超自由度的江湖生活。

比如说其中著名的奇遇系统，就是让玩家即便无所事事地去找NPC聊聊天，或者跳跳山崖，甚至只是蹲在路边翻一块石头，都有可能从武林菜鸟陡然变身为武林泰斗。

所以在你上线之后，你就可以拥有N种选择来培育你的角色，而不是只是简单地往师父那里领任务，完成几个自己觉得收益最高的活动，然后下线。相信这一系统一定能够获得许多喜好“偷懒”的休闲玩家所喜爱。

当然，除了奇遇系统之外，《九阴真经》也为勤奋的玩家准备了一套属于自己的成长方案，为了能够平衡时间战士、休闲玩家以及人民币玩家之间的差距，游戏设计了江湖武功与门派武功两大武功体系，而前者正是与奇遇系统息息相关。

相对于前者更需要一定的运气，后者则强调的是“持之以恒”，毕竟一个人不能一辈子依靠运气来行走江湖，因此真正投入游戏的玩家往往能够从游戏中获得更多的回报。

在人物成长方面，《九阴真经》完美兼顾了自由度与付出值，而除此之外，你还会在另外一个方面看到它在其中加入了“自由”这个元素，那就是社交。

社交是决定许多网游寿命的重要因素之一，一款社交系统设计出色的网游，



几乎所有的武侠故事都离不开少林



锦衣卫头目黄裳



当然也要有几个势均力敌的对手才好



有些乐器在武侠小说中也是一种杀人于无形的兵器


《九阴真经》采用了传统UI设计，想来大伙对这个界面不会觉得陌生

即便没有完美的游戏内容，同样也能通过玩家自己来绑住玩家，从而长久维持游戏的高人气。

在过去几年里，曾经被许多业内人士斥之为“幼稚”的社交游戏以极短的时间就对传统网游产生了重大的挑战，其成功秘诀就在于其强大的“织网”能力。在《九阴真经》中，社交系统同样是其设计的重中之重，在它的世界中，真实为玩家还原了江湖中的争斗、情感与避世，允许玩家能够拥有自己的江湖身份，成就一代侠士或邪道魔头，并因为不同的身份而获得不同的江湖历练。

这种如同经典单机RPG式的社交成长路线一定会获得许多多结局单机爱好者的欢迎。

当然，除了武功套路和社交系统之外，《九阴真经》的“自由牌”还在游戏多个系统中有所体现，这种高自由度设计虽然可能会让你一开始产生一些不适应。

但随着你江湖历练的不断增加，你很快就会认同它的设计理念，甚至认为：江湖，本来就应该是这个模样的嘛！

我们拥有的，不仅是武功

在一个属于江湖的世界中，不应该只有侠士的踪影，更应该有平民的参与，而很遗憾的是，在过去的网游中，往往过于注重鼓励让玩家成为“侠士”，而没有考虑某些玩家的特殊需求，而担任“平民”这个角色的工作则往往是由NPC来完成。

在《九阴真经》中则首次考虑到了和平主义者们的诉求，让你的江湖不再只有刀光血影，同样也可以身处于江湖之中心，却保有一份云淡风轻。

在游戏中，你还可以在游历江湖的过程中，成为一名矿工、樵夫、农夫、猎人、铁匠、裁缝、金匠、大夫、厨师，在游戏各大场景辛苦采集各种原材料，将其打造为江湖人士趋之若鹜的圣品。

不要以为这只是一个简单的生产系统，在不少网游中，生产系统只是一个人物的附加技能，但在《九阴真经》之中，它也可以成为人物角色的专属职业，并依靠这些技能在江湖中为自己挣得相应的地位。

除了这一系统之外，《九阴真经》还允许你附庸一番风雅，或者与市井小民为伍，体验一番做NPC的感觉。

因此你能够既能够扮演琴师、棋士、书家、画师、舞姬、花匠、茶人这样充满了小清新味道的角色，也可以当当媒婆、卦士、唱戏、说书、乞丐、杂耍艺人，体验一番社会底层人士的酸甜苦辣，绘制属于自己的江湖画卷。恐怕这是许多网游所不能赋予给你的游戏体验。

正是因为这一系统的设计，让不少玩家将不再以“杀戮”作为自己获得游戏快感的唯一途径，而是愿意以更和平的姿态去体验游戏中的风土人情，这种有丰富层次感的游戏，相信会受到不少玩家的肯定。

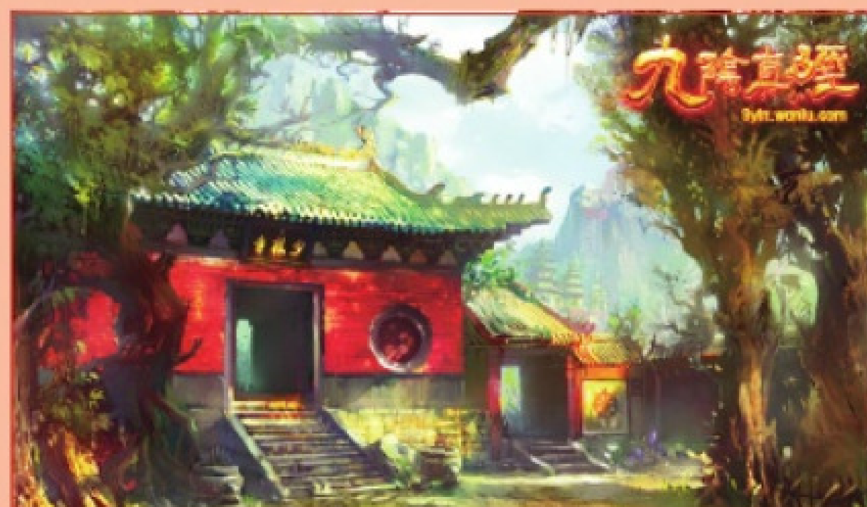
在整个一个网游市场之中，武侠网游占据着国内自主研发网游的半壁江山，可以说，在这个市场已经处于极度饱和状态的情况下，推出一款这一题材的网游，并且还想要获得成功，那么只能让自己更加与众不同。

《九阴真经》的独到之处就是在一堆“武侠”之中看到了他们的“假”，并企图利用这一空挡，向整个网游市场推销自己对于武侠题材网游的全新理解，也正是因此，这款游戏被赋予了太多的新意与诚意，让玩家苦苦等待数年也执迷不悔。

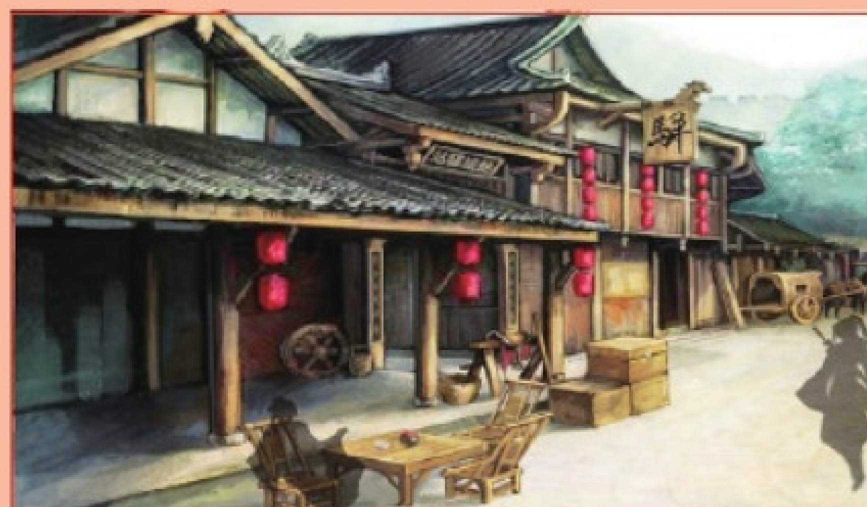
从这个角度来看，其实网游市场的“衰落”其实只是一个表象，玩家的不买账有时候往往只是因为对市面上雷同的跟风之作用最直接的方式表达了不满，一旦等到一款真正意义上的大作问世，他们就会拿出极大的热情，而《九阴真经》的成功正是一个明证。

而从它强劲的上升势头来看，相信在不久的将来，它为真武侠网游所制定的那一套规则，也会成为许多网游竞相模仿的对象，但对于一个规则制定者来说，这种模仿其实已经不能动摇它的根基，而只能肯定它的成功。P


奇遇系统让《九阴真经》比以往游戏更耐玩


游戏还原了古朴的少林寺外观


游戏中的燕门世家原画图


古成都街巷


古成都山神庙

本月头条

《天下3》海陆空发布会5月24日启动

随着《天下3》与杨幂携手的首部游戏互动微电影《玄海迷踪》定妆剧照的曝光，玩家除了关注海战、魃之城和东海新场景外，也开始对杨幂妩媚性感造型和微电影开始热议起来。而5月24日《天下3》于青岛奥帆中心召开海陆空新闻发布会，让《天下3》正式进入公测阶段。



《天下3》公测开启，领航RPG2.0时代

网易表示《天下3》公测版为玩家们带来全新的游戏体验。全新的独立职业体系，不是“天演幻境”战场的专属，而是开发组在不断变革中开辟出的一条全新发展道路，又如在全新副本“魃之城”中配合3D游戏场景与打击音效带给玩家极限连斩的畅快感觉。此外，开发组还对“魃之城”副本的其他游戏内容作出了重大革新，与传统副本玩法不同，“魃之城”不仅打破了各位玩家的人物属性、技能与装备差异的壁垒，更同时采用全新的副本奖励结算模式，让玩家通过在副本中的表现获取相应的奖励——玩家在副本中的通关所用时长、最大击杀数以及最大连击数等因素，都将影响到最后的系统评分，而系统评分则是绝对玩家奖励多寡的唯一参数。

无论是三线出击的“天演幻境”，还是极限斩杀的“魃之城”副本，都是《天下3》对多元化游戏战斗模式的探索与变革，两大全新独立职业体系的登场，即可以保留传统RPG游戏的职业特色，又能够将玩家从局限于单一的门派职业中解放出来，并通过全新的职业体系赋予玩家全新的追求与挑战。

头条看点：采用“全模式”理念进行设计的《天下3》，一直以来都在追求新颖、趣味、丰富的游戏体验：在内测之时，《天下3》带来了“自创型玩法”等四大创新玩法；而在“领航公测”中，《天下3》同样也将开创“传记式剧情互动”和“千人战启魂通天”等几种全新游戏体验。

■《天下3》亮相英伟达游戏群英汇



英伟达游戏群英汇现场

英伟达一年一度的游戏群英汇在今年4月29日至4月30日举行，网易旗下的3D玄幻网游《天下3》也受邀参加，并获得独立展区。在群英汇前夕，《天下3》还通过官方微博活动的形式向玩家们提供了将近200张现场门票，在《天下3》独立展区内，不管是《天下3》现有玩家还是第一次接触到《天下3》的观众，都可以在现场体验《天下3》，许多老玩家甚至在现场相互交流游戏心得与经验。

■《天下3》App体验活动开启

随着《天下3》公测版海战、“魃之城”副本等新内容的不断曝光，《天下3》还即将推出手机App应用（iPhone版）。网易游戏表示，随着移动互联网的不断普及，《天下3》在充分考虑玩家需求并经过调研后，决定开发网易游戏的首款iPhone版App应用，为移动互联网时代的玩家创造更个性化的服务，让大家可以随时随地跟游戏保持联系。

网易月评

文化与游戏

《天下3》是网易自主研发的3D玄幻网游，游戏背景采用了中国上古神话，极具中华民族特色，其中不乏“黄帝大战蚩尤”“大禹治水”“精卫填海”等中国神话传说故事。并且在游戏中融入大量中国地理和名胜，巴蜀地图再现巴蜀险峻秀奇，云南白水台，巴蜀五彩池，客家围屋等著名地理和人文风景都在游戏中得到体现。但以中华文化为背景的游戏还有很多，譬如“剑侠”或是“武侠”系列，那么采用这种上古神话为背景的《天下3》，玩家是否会买账呢？

事实证明，从《天下》到《天下贰》再到《天下3》，玩家对于游戏的喜爱程度与日俱增，这种喜爱，既有文化背景方面，也有画面及玩法方面的改变。当然，相比来自韩国及欧美的游戏，或许国产游戏在画面及玩法方面不及他们新鲜，但文化的沉淀则是韩国与欧美游戏与国产游戏最大的不同。也许韩国的游戏在画面上追求极致，但脱离了文化的范畴，画面的极致又可以为我们带来多少惊喜？或许欧美的游戏在玩法上总会引领整个游戏行业的风尚，但东西方文化的差异又总会让我们对游戏感到一丝陌生，毕竟文化的差异不是通过游戏就可以消融的。也正是因为制作组将中国传统文化的蕴含于游戏中，山川、河流、城市、人物、服饰……种种方面的文化交融，才让玩家对《天下3》这个世界有种天然的喜爱。为什么今天的人们会受外国文化如此深的影响呢？因为他们中的很多人根本就没有深刻的了解过中国这灿烂的文化，如果枯燥的图书让他们觉得无聊的话，可以来《天下3》的世界中一看。

5月24日《天下3》开启了公测，并进行了层层革新，64层空间的变化带来的更自然的光线变化，时下流行的DotA类战场也被改编成“天演幻境”出现在游戏内，如此一来，画面与玩法进行全面大补的《天下3》还有什么会让玩家不满呢？P


蕴含中华文化的游戏不是随便做几个典故就可以的

天下3 ■制作：网易游戏 ■运营：网易游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://tx3.163.com/

解析《天下3》天演幻境竞技场

■四川 大荒无极

随着网易首款全模式3D玄幻网游《天下3》5月30日“领航公测”的临近，其全新的游戏内容也陆续与广大玩家见面。这其中，最让人感兴趣的，莫过于被宣传为“绝对公平”的天演幻境战场。

RPG网游也能有绝对公平的战场？不会又是厂商的营销噱头吧？为了弄个清楚，看个明白，请大家跟随笔者的脚步，一同进入天演幻境，探个究竟。

天演幻境故事背景

相传，东海归墟是封闭人界与东海神界的枢纽，通过归墟打开神界之门，就有机会获得与真神匹敌的强大力量。为此，大荒枭雄玉玑子殚精竭虑、深入险境，最终在东海尽头找到归墟所在。归墟现世，大荒为之震惊，登神入圣的传说令各方势力都蠢蠢欲动。

创世主神之一的大道预见，东海神界之门的打开必将会给大荒带来一次史无前例的旷世之战。于是，大道动用太乙天演盘，利用其计算并确定大荒世界规则的能力创造出天演幻境。同时，大道广开门路，从人界之中挑选菁英，决战天演幻境。大道希望能够借此找出可能影响大荒气运走向的关键人物，模拟他们的战力，推演不同条件下归墟之战的结局走向，从而力挽狂澜。

天机营掌门断不悔、翎羽山庄掌门遗墨、太虚观掌门宋屿寒、云麓仙居掌门慕珊、魍魉派掌门荆茗、冰心堂掌门甘草、奕剑听雨阁阁主陆南亭、荒火教教主彤、蚩尤族第一力士兀忽邪、大荒第一剑客慕克白、人族公主秋千、邪神萨昙、幽都统领七夜、墨姬、马王爷、鬼太子、齐天大圣等18人，作为战场的首批英雄，已经来到了天演幻境，静待玩家们的挑选。

初探天演幻境战场

归墟·天演幻境，是东海新增的海战战场，融合海陆空多种玩法，通过独立的快速升级体系和独立的技能、道具等系统，建立一种相对公平独立的战场玩法，可以让更多不同等级的玩家一同参与。

战场开启后，玩家们可以在九黎城龙麟堂的东海老者处进入天演幻境。进入幻境后，玩家们原有的游戏角色将暂时被抛弃，取而代之的是上文提到的18名英雄。这些英雄实力均衡，而且各自拥有看家绝技。大家可以从中挑选出自己心仪的对象，带他进入战场，建功立业。

进入战场后，所有角色都将采取独立的升级、金钱、技能学习系统。任何英雄都将从1级开始，不继承玩家原有角色的等级、装备、技能等元素。换句话说：不管你的修为再高，装备再好，技能再强，进了幻境就得从头开始；所有人都在同一起跑线上。

当英雄在战场上击杀敌方幻卫、敌方玩家或野外仙兽妖魔后，会获得相应的经验值；经验值达到升级要求，等级便会得到提升。英雄最高可以升至20级。

技能方面，英雄在幻境中每升一级，可以获得1点技能学习点数。每位英雄有3个初始技能，包括一个快速回气的普攻技能和2个特色技能，初始学习等级分别为1级、2级和4级。同时，每位英雄还可以在自选技能库中选择两个通用技能；修炼后如果不满意，可以选择遗忘并重新学习，但通用技能的选择和遗忘需要花费战场中的金钱。金钱同样是在战场内获取，有了钱，可以学技能、买战场道具、买战场专用装备。

接着说说天演幻境战场的地形与胜利条件。天演幻境战场分为两大阵营，分别是代表了大荒未来的神劫和渡厄，目前每个阵营仅能容纳10人。幻境战场整体呈太极图的造型，陆地由上中下3条主干道和若干交织的支路组成。同时，岛外则是茫茫的大海，这里就是归墟之战海上战斗的场所。

战斗开始2分钟后，将在本方神像处刷新幻卫，分别沿3条主干道向对方基



东海归墟一角


大荒枭雄玉玑子


天机营掌门断不悔



开往归墟的船只络绎不绝



天演幻境战场图

地攻击；沿途将有双方的天演幻塔阻碍对方进入己方基地。当攻入对方基地，并摧毁对方的神像后，即获得本场胜利。如果60分钟内双方均没有摧毁对方神像，则以当前战斗列表中双方玩家的击杀总数判定胜负，击杀总数高的一方获胜，获得战场奖励。

英雄战力介绍

前面提到过：参加战斗的18位英雄实力均衡，拥有的3个专属技能也是各有千秋；他们之间没有明显的强弱之分，只有战场定位的区别。

英雄之七夜

身为王朝的前任皇子、幽州的最高统领，英俊潇洒的“高富帅”七夜颇能吸引玩家们的眼球。

七夜身怀“有凤来仪”“上邪”与“黄泉不系”3大绝技。1级时可以习得“有凤来仪”，该绝技回气快，耗蓝少且瞬发，补兵必用；不足之处是近战攻击且缺少控制。2级可以习得“上邪”，单体伤害附带缓速效果，后期等级上去后有一定伤害力；不过，“缓速”特效略显鸡肋，而且此技能耗蓝较多，实用性一般。4级可以习得“黄泉不系”，7秒内不断攻击法阵中的敌人，杀伤力强，但耗蓝多，且需要队友的掩护。

综合来讲，七夜比较好上手，而且战斗力也不错；不过，其天生的贫蓝以及较高的耗蓝量，在一定程度上影响了实力的发挥。另外，玩家在操控七夜施展“黄泉不系”时，一定要掌握好释放时机，以免鸡飞蛋打。

英雄之甘草

身为冰心堂掌门，甘草拥有独一无二的治疗能力，而且控制力也非同小可。有玩家甚至将其称为战场里的单挑之王。

甘草身怀“日月连弓”“缚”与“回生”3大绝技。与七夜的“有凤来仪”类似，“日月连弓”也是入门技能，远距离给敌人造成少量伤害。“缚”是远控体绝技，给敌人造成伤害，且附带眩晕和持续掉血效果；此技能可以在关键时刻控制敌人，是杀人或逃跑的神技之一。“回生”是甘草的另一大神技，回血的同时提高攻击力且受到伤害降低；甘草凭借此技能单挑所有英雄，在团战中也有极大的作用。

总体来看，甘草的优点在于能打能控能疗伤，单体生存力极强；缺点是血少防低，没有群技。不过，只要大家注意掌握“回生”释放时机、善于游走、擅长打消耗战，而且让甘草具备一定的机动能力（推荐学习“突刺”与“神行千里”两个通用技能），那么甘草就会变得相当强悍与暴力。

英雄之马王爷

马王爷身怀“春秋刀法”“黄泉路近”与“梵音八杀”3大绝技。“春秋刀法”是常用的单攻技能，耗蓝少，回气快，但攻击较低。“黄泉路近”是无需锁定目标的群体攻击技能，满级后可秒杀战场中的幻卫。“梵音八杀”可群攻也可单杀，群攻时技能伤害一般，单杀时伤害力极为恐怖；在战斗中，如果遇见低级或残血的对手，一个“突刺”之后接一招“梵音八杀”，就可以送其见阎王。

综合来看，马王爷绝对是战场上的冲锋手，强大的伤害力配合队友的强控，足以让敌人闻风丧胆。不过，马王爷的防御较差，自身也无控制特技，而且“梵音八杀”的耗蓝又多，所以需要较强的意识与强悍的走位来弥补。比如危急时刻果断“突刺”+“瞬隐”（均为通用技）溜走；随时留意真气值；敌人不落单坚决不用“梵音八杀”等等。

此外，技能猥琐而欢乐的鬼太子、单体输出强悍的断不悔、群战能力强大的剑圣慕克白、拥有瞬发双控绝技的“肉盾”兀忽邪、擅长辅助与控制的齐天大圣等其余英雄，都是各有所长的杰出人士。受篇幅所限，就不一一列举了，大家可以自行去游戏里体验。

战场须知与小技巧

说完英雄，我们再来说说战场。要想在战场上占据优势，有些知识你应该知晓。



高贵的幽都公主墨姬



幽都统领七夜



长刀马王爷



剑圣慕克白（白袍老者）剑术通神



战场内的神像，旁边是幻塔

一、战场上有天演幻塔若干，每座幻塔在敌方英雄或者幻卫靠近时，会主动攻击，可以同时攻击3人，伤害较强。战斗前期，如果你想找死，请主动攻击对方的天演幻塔，它会迅速满足你的愿望。

升级与刷金途径：每击杀一名幻卫，玩家与附近的战友都可以获得经验值；每击杀一名敌方英雄，可以获得大量经验；每成功补刀一名幻卫，可以得15金。

二、英雄的第一个技能可以不用点。通用技能里的“莫名剑法”很好用，不仅是远程攻击，而且输出也强。

三、通用技“突刺”很给力，是一个“杀敌”与“逃命”兼具的绝技。

四、有些战场道具很好用，记的购买。比如蓝药与红药、遁地符、霸体符等等，关键时刻可以挽救英雄的性命。

五、高低等级的压制比较明显。

六、即使你技术再好，意识再强，也要注意团队配合，以大局为重。

战场评析

看到这里，有的朋友或许会觉得此战场似曾相识：“英雄养成、战场道具、推塔占基地……这不是DotA吗？把DotA融入RPG网游中，《天下3》算是开创了先河。”

不错，天演幻境的确是一个类DotA战场；但在我看来，天演幻境所具备的优势更胜DotA——这是我体验之后得出的结论。

首先，与DotA一样，天演幻境给我们营造了一个绝对公平的竞技环境，这是RPG网游前所未有的突破。众所周知，养成与发展是RPG网游的主旋律。在这一过程中，玩家们付出的多少，决定着游戏角色的强弱，这就直接导致了RPG网游的竞技场难言公平。在绝大多数网游的竞技场中，玩家的等级与装备，决定了他在战场上的地位，与操作技巧没有半毛钱关系。天演幻境打破了这一桎梏，是RPG网游中首个无视玩家当前等级与装备的竞技场，让所有参与者重回起跑线，人人都能从战斗中获得成就感与存在感。

其次，天演幻境让RPG网游的战斗真正具备了竞技性。放眼当今网游界，绝大多数RPG网游毫无竞技性可言，只要装备好、等级高，杀人不在话下。一场战斗，玩家只需要冲到人群中，猛按技能，便可斩杀敌人（原因同上）。而在天演幻境中，这样的情况绝不可能出现。战斗伊始，大家操控的英雄都在同一起跑线，谁也不比谁强大；战斗后期，英雄们都达到了20级，实力各有千秋，这就在很大程度上弥补了角色之间的实力差距，将胜负的关键转移到了玩家操作、意识与团队配合上，从而使战斗真正拥有了竞技元素。

不可否认，DotA也具备以上两大优势；不过，天演幻境有些独特的优势，是DotA无法比肩的。

第一，《天下3》是一款拥有宏大世界观，蕴含中华玄幻文化的传奇大作。作为《天下3》里的竞技场，天演幻境自然也蕴含着深厚的中华文化，这从“形似太极图”的战场可以得到证实。自家的文化，自然有种特别的亲切感，

第二，DotA虽然竞技性极强，但却有一个人尽皆知的弱点：缺乏社交元素。除了固定战队，绝大多数玩DotA的玩家都是随机相聚在一起，一场战斗之后又匆匆散去，这让大家很难结交到志同道合的朋友。我们玩游戏不光是位了争个高低，也想有一位知己相随。与DotA相比，天演幻境战场之外的社交元素极多，门派、帮会、阵营甚至PvE副本，都是玩家们交朋识友之地。有了好友，大家就可以结伴挑战天演幻境战场，避免了DotA游戏“流水战友”的尴尬。

第三，同DotA类游戏相比，天演幻境战场还拥有2D，2.5D无法比拟的优点，如场景自由度高，镜头可以自由移动，操作模式更加自由，既可以选择鼠标模式，也可以选择键盘模式。

综上所述，天演幻境是一个“不是DotA，胜似DotA”的竞技场。此竞技场在融入“公平竞技”元素的同时，也保留了RPG网游特有的故事性与互动性。

“天演幻境值得大家一战！”这是小编个人的看法，大家也可进游戏一试，与小编共同探讨。



学习战技，培养英雄


归墟现世，日月无光


乘船奔赴东海归墟


战斗打响！


群雄逐鹿天演幻境

汇众教育
本期推荐校区
北京北三环
（游戏）校区

学游戏开发 前途照样广阔

一年的高考尘埃落定，看着高考成绩，迷茫、迟疑，未来何去何从？复读？读二流、三流的本科专科，三四年后的就业又将是一个难堪的抉择！

"不上一流大学，学游戏开发，前途照样广阔！"这是汇众教育北三环（游戏）校区学员张宏在接到光宇华夏入职通知时发出的感叹。一年前，山东菏泽的张宏拿着420分的高考成绩，感到进退两难。复读投入高、精神压力大、风险更大；读个二流、三流的本专科吧，现在的一流本科、研究生找工作都困难，更何况是二、三流的毕业生；出去打工，一没技术二没工作经历，除了体力活，似乎真没有什么能做的！父母开始坚持让他上大学，不管是什么大学先拿个大学的证书，但是一无所获，他本人更是迷茫、紧张加痛苦到不敢出家门。迷茫之际，舅舅家的表姐带来了好消息：表姐的高中同学毕业后没有读大学，直接经熟人介绍到汇众教育北三环游戏学院主攻游戏程序开发专业。现在工作2年了，一个月15000元，另外加奖金和项目提成，保险和其他福利待遇特别的好。公司还每年会组织一次海外游玩。表姐说她甚至有些后悔当时为什么要上大学了。现在了解到张宏的情况，强烈推荐张宏去读游戏开发。

张宏到网上了解到游戏行业发展很不错，企业利润和产品总值都排在各个行业的前列，而且游戏公司非常重视游戏制作人才，为了能做出好的游戏非常重视员工的工作、生活环境及个人职场提升。工作环境装饰的轻松，个性，舒适；为了解决员工的住房问题，给员工提供住房补贴，无息贷款等种种优惠政策就是为了留住人才。薪水待遇方面巨人居然用编织袋给员工发项目奖金。看着游戏公司的工作环境以及游戏行业的薪资待遇，更加坚定了张宏进入这个行业发展的决心。

汇众教育作为中国数字娱乐职业教育专业品牌，自创建至今共计培养38900名游戏动漫专业人才，为国内1136家游戏动漫开发企业输送专业人才，自主研发了6版18套共289册游戏动漫教材，荣获多项国家奖励。作为北京直营校区之一，汇众教育北京北三环（游戏）校区成立8年来，始终专注于游戏人才的培养，在业内享有盛誉。2012年，学院与金山、盛大、完美时空、光宇华夏等400多家知名游戏公司订单委培，为签约公司输入实战性、实用性和专业性的游戏开发人才，进入企业参与一线游戏开发设计项目当中，也给学员提供了对口就业的捷径。就这样，在详细了解了学校情况和表姐同学的介绍下，张宏进入了汇众教育北京北三环（游戏）校区，通过专业老师的讲解和分析，张宏选择了游戏美工专业的学习。

从原画创作到游戏开发软件应用的学习，张宏从不放弃每一个知识细节，不允许自己有半点马虎，包括后期的项目实战，他从一个高中毕业只知道玩游戏的小男孩成长为一名成熟的准职业人。

从当前职业发展来说，即使上了大学也需要掌握具有核心竞争力的技术，具备真才实学才能立足社会，才能有好的职业发展！游戏行业是新兴行业，不拘一格降人才，不论资排辈，不搞人际关系，给年轻人提供了广阔的发展平台，备受年轻人青睐。

招生对象：17岁以上，高中及以上同等学历通过入学面试，有志于从事游戏行业；

课程设置：游戏策划、游戏场景角色设计、游戏程序开发、游戏美术设计、游戏动作设计、游戏特效制作等；

授课形式：小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论＋企业项目实训；

定向就业单位：金山、盛大、完美时空、大娃娃、昆仑在线等400余家

有学历需求者，可颁发北京航空航天大学，中国石油大学，中国地质大学等学历证书！

学生作品展示





汇众教育
北京北三环（游戏）校区
全国咨询电话：010-51288995
400-6880-189
咨询QQ: 1554817983
1181781806
138506083
网址：http://www.bjgamecollege.cn
http://ot.gamfe.com
地址：北京市西城区北三环裕民中路6号北京市农业局3层

汇众教育
本期推荐校区
北京中关村（游戏）校区

高中生成材新捷径 不上大学也可以当白领

就在十个月前，刚刚高中毕业的李东旭还在为自己的将来发愁，没想到经过不到一年的历练，被北京著名的游戏企业录用，对他来说真是意外之喜。

随2012年高考刚刚落下帷幕，成绩公布后几家欢喜几家愁。高中毕业后，能考上大学的选择好的学校和专业，是为了将来更好的就业；没考上大学的，或者不想考大学的，如果选择一个未来发展前景好的职业，以后的职业发展将会十分的顺畅。 究竟选择一个什么样的行业职业才适合自己，学什么技术专业就业时才“吃香”呢?很多人对这个问题认识的不是很清。在这里，职业规划专家提醒您：选专业，学技术，看准就业前景发展前景才是正确的。

游戏制作炙手可热

“国内各大知名动漫游戏企业间人才竞争日益激烈，游戏设计师作为核心技术人员可谓前途无限。”日前，业内分析人士根据中华英才、前程无忧等人才网站最新发布的职位统计数据预测：对于国内的网游公司而言，未来3至5年内，设计、开发人才需求将以每年100%的速度增长。

专家们指出，至2011年，中国的网络游戏行业将步入一个新的发展时期，中国的游戏玩家数量将继续增加，随之而来的需求也将更加个性化。而很多时候，游戏画质是否精美、人物造型是否鲜活，游戏运行是否人性化或者能否将游戏的场景、文化、内涵淋漓尽致的展现，都取决于游戏设计师们高超的技能和创意。不过，业内人士认为，“目前的情况下，优秀的专业游戏设计人员相对日益增长的游戏人才需求，依然属于凤毛麟角。”

十个月毕业 名企飞升

近年来，游戏设计作为游戏新兴产业中极其重要的职位，正在全球范围内变的炙手可热。近日，汇众教育北京中关村游戏学院就业部就传来好消息：学员付永昌被北京某著名游戏公司高薪“挖走”，主要负责游戏程序开发。不过，汇众教育游戏专家认为，很多时候，各大游戏公司为了招揽有潜力的年轻人才，不仅为他们提供相对其他行业更加优厚的薪酬待遇，还最大限度的为其营造自由发挥、放飞梦想的空间。

就业：技能培训+学历，成功的捷径

学习为的是就业，是为了将来有更大的发展。如果上个二流大学，花光父母几乎所有的积蓄，换来一纸学历，就业前景仍然渺茫。那么可以选择技能+学历的方式，既有技能同时又有学历，既可解决迫在眉睫的就业难题，又可为未来的职业提升打好坚实的基础。对于目前高考毕业生及同等学历学生是最佳的成功捷径。 像没考上大学的高中生可以选择技能+学历，提前2年进入高薪行列：先利用一年左右的时间，学习一技之长，掌握一门主流、实用的技术同期参加多种多样的学历教育，一年半后技能学完，学校负责安置就业，在工作中不断提升自己，积累工作经验，同时利用业余时间再经一年左右的时间即可弥补自身学历的差距，两年左右的时间就可做到“学历、技能两手抓”。在企业招聘更加注重能力的今天，这种新型的学习模式，无疑是高中及同等学历学生的机遇和福音。如汇众教育就是“技能+学历”的教育模式。

目前，中国网游企业已经将国产原创网游打入北美、欧洲、日本等20多个国家和地区的游戏市场。网游业的迅猛成长带动了相关专业人才需求的激增。而游戏程序开发作为游戏制作链条中的关键职位，其成长空间可谓无法限量。针对目前产业发展人才现状，作为中国网游发展的坚强后盾和同盟军，汇众教育集团在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，其培养的三万多名学员已经遍及全国70%以上的游戏动漫企业，成为中国创意文化产业发展的脊梁。

日前，汇众教育北京中关村游戏学院，与北京名牌高校以“学分互认”的方式开展合作。此次合作将技能培训与学历教育相结合，必将培养出更优秀的游戏人才。据悉，由于名额有限，此次报名截止日期为6月30日。望求学者莫失良机。

学生作品展示



汇众教育
北京中关村（游戏）校区

咨询QQ： 800015508
地 址： 北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦11层（中国人民大学西门旁）
电话： 010-51651119
网 址： http://zgc.gamfe.com

汇众教育
本期推荐校区
北京公主坟
（游戏）校区

汇众教育 中国游戏人的呐喊

当今社会大学教育在专业设置，培养理念及方式上与市场的需求明显脱节，培养出来的大学生都是有本无领，缺少实战经验，使得用人方望而止步。

汇众教育作为国内顶尖的游戏动漫人才培养机构，至今已有八年发展和积淀，从公司成立之初，就一直坚持走产学研结合的道路，始终将研发和教学作为公司的生存发展之根本，保持课程研发、技术更新及专家师资领先的优势。

在成千上万名成功走上游戏制作开发事业的群体中，来自汇众教育北京公主坟（游戏）校区的杨晓飞同学——一位经历了黑色七月，经历了传统应试教育的磨合，却最终拿着所谓的文凭求职碰壁的无奈，最终他毅然决然的放弃了随便找一个工作的念头，他说："游戏是我的爱好，是我一生的追求，中国游戏并不是没有实力，而是年龄太小。我们生在这个年代，就有完成中国游戏梦想的使命感。哪怕用尽自己的绵薄之力，增添一点点。"身为85后的晓飞，坚持和父母沟通，最终走进了游戏学院的大门，开始他梦想的起点。

杨晓飞，汇众教育北京公主坟（游戏）校区09级二批游戏美术设计专业的毕业生。现已经成为北京一家知名企业的主策划人员，在几经风雨的今天，终于见证了一个85后的中国游戏人的美丽人生。与他相识的同期学员，每当提起这位热情、大方，坚定的大男孩，都伸出大拇指，不为他今天的成绩，而是那个奋战的经历中，他那种不折不扣不服输的精神。有一次云世界提交作业，因为网络不通，同宿舍别的学生响当当的找了一个理由，大睡了之，而晓飞在万般无奈下，等到凌晨一点未果，最终到附近一家网吧，通过云平台提交了项目。晓飞从不需要老师的督促，家长的操心，他总是用发自内心的那份最自然的热情去走好学习历程中的每一步。也正是这股子蛮劲，让他一举成为同期45名就业学员中，首个被录用的学生。用企业的话说"我们看好公主坟游戏学院的学生不仅仅是他们有这样实用性的技术，而且有一种面向社会招聘的员工身上所不具备的一种吃苦的劲，踏实，也值得培养"。的确，公主坟游戏学院之所以连续几年来作为汇众教育的样版校区，就是因为他们的培养理念并不拘束于理论，而更多的是理念。如何去应用所学的专业技能，挖掘自己的创新意识。企业不需要基础性人才，需要的是能够具备独立思考能力的有潜质的复合型人才。正是因为有了这样一种培养理念，才有成千上万名像杨晓飞这样能真正具有中国特色的游戏人。

投身游戏制作行业，是中国当前另类的崛起。随着人们物质生活的不断提高，精神需求也日趋攀高，网络、电脑、手机的普及，更让游戏成为最广泛的一种娱乐形式，占据了娱乐行业的主导。玩是人的天性，所以游戏行业被誉为"永不过时的朝阳产业"。

"步入游戏行业，成为中国游戏开发精英！"听，中国游戏人的呐喊。我们不仅仅是一个游戏爱好者，不仅仅是一个娱乐中的玩家了，我们肩负着中国游戏开发设计的重任。汇众教育不断调研市场，不断更新课程体系，力求学员学到最专精、最实用、最前沿的专业技术。同时，经历了八个年头的风雨兼程，也用事实向全国的游戏人回话，我们有责任肩负起中国游戏教育的希望，有义务完成中国游戏人的梦想。

游戏高薪签约班：

招生对象：应届及往届毕业生，热爱游戏制作的在职、待业及转行人员；

课程设置：游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计等；

授课形式：小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；

就业方向：游戏策划工程师、游戏原画师、场景设计师、角色设计师、游戏特效工程师、游戏程序设计师、手机游戏工程师等。

学生作品展示





汇众教育
本期推荐校区
济南（动漫游戏）校区

汇众教育 让你的梦想成真

"长大了我要做游戏开发！"——小时候我们曾无数次这样说过。然而当我们长大后，这个梦想却受到现实的阻碍，而汇众教育的出现则帮助很多人实现了自己的梦想。

优秀学员案例

姓名：金欠

年龄：21岁

学历：高中

主攻专业：美术专业

从小亲朋好友都夸我漂亮，美也是我喜欢的，高中就选了美术专业，很遗憾没考上理想的大学。即使只有高中学历，我也找到了一份在装修公司干效果图的工作，月薪800元，同事基本都是大学生。也正是这份工作，让我看到了自己并不比所谓的大学生差。也许是因为学历上的差距，让我与之相比更有进取心与坚持不懈的拼搏精神。工作到第二个年头，这种免费做图，拿点工程料提成的工作，一度让我很苦恼。

都说，每个女孩心中都有一个当白领的梦想，可是文员、前台接待永远是年轻漂亮的女生，感觉没有出路的那段时间是很难过的。某一天，家里说亲戚的邻居的孩子，在济南一个学校学的啥技术，现在上海上班，一个月一万多。我动心了，然后就请假考察，反复考察，找那个女孩咨询，还好她介绍的学校正好也是我们相中的学校——济南汇众教育。

因为工作过，知道挣钱不容易，加上学费不便宜，我学习起来格外起劲儿。不能说是才女，但作品还算可以的。找工作直接就选了上海豪宇，做的是虚拟中的美女，呵呵3D角色。没来游戏公司之前听了很多游戏公司的传说，有凶悍版的、有恐怖版的、有低幼版的……可当我应聘游戏公司，身处其境后才知道，这里和传说中的完全不一样，一个以创意为核心的工作，又都是年轻人聚集的公司，能是什么样的呢？现在我每天都盼望着上班，当然也盼望着发工资发奖金！但每每看到自己画出来的作品被领导肯定，同事们喜欢，我就感到十分高兴。当然，这也离不开我在学校时，老师们的悉心教导与耐心培养。虽然我身边有很多朋友都说女孩子更应该去个稳定的单位或者去考公务员什么的，但是我觉得那样的生活过于平凡，而且从事一份自己喜爱的工作，完成自己的梦想这不才是最快乐的么？

游戏开发紧缺岗位及行业参考薪资（元/月）

岗位	薪资
游戏策划架构师	3000~6000
游戏角色建模师	5000~8000
游戏场景设计师	5000~8000
2D动画设计师	4000~7000
3D动画设计师	6000~10000以上
手游程序开发工程师	5000~7000
2D网游程序开发工程师	5000~8000
3D网游程序开发工程师	8000~12000以上
次世代游戏美术设计师	8000~12000以上
创意总监	10000~50000

汇众教育是中国数字娱乐教育领域中，以产学研为一体致力于培养动漫游戏设计与开发人才的专业机构，目前主要开设游戏学院、动漫学院项目。济南（动漫游戏）校区作为其直营校区之一，自2005年创建至今，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为济南市乃至整个山东省数字娱乐职业教育事业提供了专业参考及标准。截至当前，已经成功为国家培养并输送学员多达2000名，任职各大游戏动漫名企，并成为公司的技术骨干。

学生作品展示



征途 ■制作：巨人网络 ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zt.ztgame.com/

《征途》“补天”全攻略

■北京 faith

水神为了争夺天帝之位，不慎将天撞出个大窟窿，幸好女娲娘娘找来“五彩石”补天成功。一名资深《征途》玩家如果没有“补天神石”的话，那他的实力一定无法得到质的飞升。

镶嵌“补天”让实力飙升

在《征途》中，“补天神石”是用来镶嵌在装备上的一个道具，它可以大幅度提升装备的攻防属性。这个“大幅度”究竟有多大，我们通过下图便一目了然——190级的“天尊戒指”未镶“补天神石”之前，拥有5535点的物理攻击力；而镶嵌“补天神石”后，攻击力飙升至12177点，2倍还多啊，如果全身装备都镶嵌了“补天神石”，那你的攻防实力该有多大的提高，就可想而知了。

羊皮换取“补天”不是梦

最初“补天神石”在《征途》中简直就是实力与身份的象征。只有极品大号、明星玩家才有资格佩戴。现在《征途》大大降低了“补天神石”的门槛，各种任务与活动都有产出，平民玩家装备“全套补天”也不再是梦。所谓“羊皮换补天”，就是用3张“羊皮碎片”+3把“密银之匙”，到王城NPC“绘画师”处兑换一张紫色“宝藏图”，然后按照“宝藏图”上的坐标指示，即可在相应地点挖到一块“补天神石”。“羊皮碎片”是玩家完成“太庙搬砖”时，系统自动奖励的；而“密银之匙”则是在清源村NPC“福利姐姐”处，用“工资”换取。

“太庙搬砖”是《征途》中玩家参与率很高的一个任务，虽然其过程很刺激，但完成率几乎就是100%，同时还有海量的经验奖励。所以，想获得3张“羊皮碎片”是很容易的；而用来购买“密银之匙”的“工资”，我们也不用担心。《征途》每个月都会为玩家派发“工资”，外加“武林大会”“散财猪”等一大堆奖励“工资”的活动，想买“密银之匙”简直就是毛毛雨。

这是获得“补天神石”最简单，产出量最高的方法。正是有了这个“羊皮碎片”的换取功能，曾经“一石难求”的“补天神石”终于不再是梦。

月光宝盒“镶嵌”仍免费

有了“补天神石”我们就可以把其镶嵌在相应的装备上。我们只要拿出一只“月光宝盒”就可以实现“免费镶嵌”。

具体方法是把“补天神石”与装备一起放入“月光宝盒”，选择第三项“魂魄镶嵌”，对，然后点击确定按钮，“镶嵌”便成功了。别看上面显示的是：需要50锭银子，其实只是花了你50锭的“绑银”而已。

用“绑银”就不算花钱吗？当然不算了，你去《征途》看看吧，“银子”不好赚，但“绑银”可是一抓一大堆的。要怎么说《征途》回馈玩家呢，装备不花钱，做装备的费用也是不花钱的。

“强化补天”美梦依旧做

每天紧跟线上活动、做全任务，想弄一身“全套补天神石装”就很简单了。不过，你也先别骄傲，继“补天神石”功能后，《征途》又推出了“强化补天神石”功能。“补天神石”是墨绿色的，而“强化补天神石”则是金黄色的。镶嵌“强化补天神石”后，装备的攻防属性再次大幅度提高。把5颗“补天神石”放在“月光宝盒”里，选择“原料合成”，如此“强化补天神石”便诞生了。

这里有个小诀窍必须跟大家说，5颗相同部位的“补天神石”可合成同一部位的“强化补天神石”，成功率为100%，而5颗不同部位的“补天神石”进行合成，则随机生成某一部位的“强化补天神石”。我们一定要看清楚哪个部位的“补天神石”富余过多，自己少哪个部位的“强化补天神石”，然后进行合理安排。


镶嵌“补天神石”前后对比


羊皮换补天2


《征途》任务之“太庙搬砖”


“月光宝盒”之“魂魄镶嵌”


“强化补天神石”

征途2S ■制作：巨人网络 ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zt2.ztgame.com/

《征途2S》装备养成完美攻略

■北京 faith

装备养成的目的要非常明确，很多人都会以为装备养成可以省下了制作装备钱，其实不然，认识装备养成的目的，合理选择养成装备的时期，有计划积累后期所需材料，才是正确的选择。

装备养成方法

按C键打开人物装备界面，右上角装备养成按钮。

需养成的主装备必须80级以上绿色、紫色且绑定签名后，可以进行装备养成，养成时消耗的装备必须大于等于主装备等级，根据消耗不同颜色的装备，每次对主装备的养成度也不同。

需要注意的是，主装备为绿色或者普通紫色装备阶段，养成只需要两件同等级紫色装备或者一件高20级紫色装备。

当装备养成至100%时可升级装备，升级装备时需要摘除装备星星以及魂魄石，装备升级后灵魂锁链保持不变。

装备养成度达到100%后装备可以升级到同职业高等级装备，在王城装备锻造师（492，357）处可以对装备进行升级。

装备养成注意事项：由于前期升级比较快，等级封印时间很短，因此建议从130这套装备开始养成，先养成到100%后再根据个人所需继续合成装备到完美乃至传说。

装备升级后灵魂锁链是不变的，因此建议前期多储存高等材料，用在修改130级以后装备的灵魂锁链。

装备养成误区

《征途2S》中，在装备铸造商人处可以对80级（绿色）以上装备进行养成，很多玩家从90级套装就开始养成全套装备，其实装备养成最主要的目的是为了保留升级后装备的灵魂属性，很多玩家养成装备后，并没有修改装备的灵魂，到下一个封印等级就直接升级装备开始使用。其实这样的装备养成是没有必要的，广大朋友完全可以只养成需要保留灵魂锁链的装备，对于不需要保留锁链的装备可以选择直接更换。

装备养成实例

养成一件装备：需要绿色主装备一件+两件同等级（一件高等级）紫色装备养成度100%+4件绿色装备合成紫色+4件紫色装备合成完美（合到传说同理）；合成一件完美装备：5件绿色装备+4件紫色装备。

养成一套装备，每件装备养成需要多消耗两件同等级或一件高等级紫色装备。

装备养成后，必须摘除装备的魂魄石以及星星，附加的基础属性会改变，装备打孔也会也会消失，绑定属性同样重置，唯一不变的是装备的灵魂锁链。因此，如果这套装备你不准备修改优秀的灵魂锁链，那么装备养成的性价比就不高了。

虽说养成的装备可以直接升级，不必再做下一套装备，可这并不是装备养成系统最大的亮点，事事有计划，才可以达到更实惠的效果。

装备养成方案

《征途2S》中每提升20级就会更换一次装备，在游戏内装备更换的频率会非常快，所有并不是每一套装备都需要来用心的制作并养成的。在人物等级达到150使用140级装备套装时，可以进行装备养成，因为这一套装备的使用时限比较长久，这样就算人物提升至170使用160级装备，就可以把140的必要装备进行养成，这样就可以保留需要的灵魂链接。



养成装备按钮

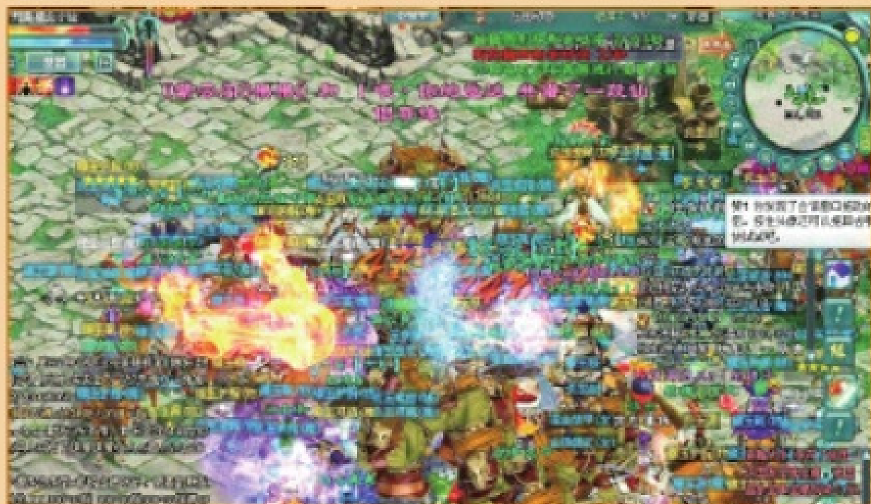


战斗时装备碾压可以对敌人造成极大伤害


装备好了才可以保家卫国



装备升级是最快的方法


装备是要慢慢养成的

真·三国无双6真·三國無双6**类型**动作**制作**Omega Force**发行**Koei**发售日**2012.3.9

真三国，伪无双

我们不得不佩服日本游戏对“三国”的执念，同样的割草，同样的剧情背景，历经10年，居然还能玩出别样的风采。



《真·三国无双6》对魏、蜀、吴、晋这4个篇章的演绎让人欲罢不能

■江苏 防弹手柄

作为“真·三国无双”系列十周年的作品，《真·三国无双6》（以下简称356）肩负着复兴这一昔日黄金品牌的重任。在355这部“半成品”理所应当遭遇完败之后，356果断放弃了不成熟的创新，无论是动作系统还是人设均回归经典，此外还整合了“战国”和“大蛇”两个子品牌的一些成功设计。在进入游戏的第一刻起，玩家就能感受到浓浓的诚意扑面而来，游戏过程中还会让你产生久违的感动……“一骑当千”的神髓真的回归了吗？

满分的剧情体验

“无双”的最大吸引力（尤其对于中国玩家而言），在于将玩家置身于一个个三国时期的著名战役之中，在战场上奋勇杀敌，扮演所钟爱的武将书写传奇，在互动虚拟世界中体验那些耳熟能详的历史事件。应该说，“无双”系列之前的作品在故事体验方面都做得相当糟糕：由于出场武将众多而战场数量有限，无论是采用国传还是武将列传的方式，都很难做出符合历史原貌的故事体验。于是我们就看到了同时出现在夷陵的关云长和张翼德（玄德：“我这是报的哪门子仇？”）、在五丈原狂宰蜀军的曹孟德、在博望坡抡着巨斧与“云妹”对砍的恶来典韦……这些穿越、乌龙和乱入场面对于无双众而言早已经是习以为常。

在356中，光荣放弃了将无双模式作为主打的做法，玩家无需以“通掉一个，解锁一个，再通掉一个”的循环反复割草，取而代之的是为蜀、魏、吴、晋设置4段独立的线性剧本，每个关卡中的登场武将是根据“剧情需要”（演义小说对应章节的描述）来决定的，故事的连贯性与演出效果得到了空前的提高——让赵子龙在长坂坡重现七进七出救得幼主归；让张翼德站在长坂桥前发出喝退百万曹军的震天怒吼；让张文远在逍遥津直捣吴军黄龙，上演“东吴小儿不敢夜啼”的绝世逆转。

这种“一本道”作风当然招致老玩家们的不满，比如同一阵营中的武将在一个国传结束之后最多只能登场三分之一，魏势力中像曹仁、徐晃这样的重量级角色干脆被酱油化，以往玩家们喜闻乐见的女武将更是连出场机会都捞不

着。但另一方面，传统意义上的无双模式在356中已经不是重点，你捞不着任何贵重品，也没有什么需要解锁的东西，甚至连角色数据都没法得到保留和继承。可以说，“故事模式”除了故事以外什么都没有，而就是在仅有的剧情体验上，356做到了绝对给力。我们明显感到自势力梦想的实现，是一个团队紧密合作的结果，而不是自始至终操纵着战斗力爆表的某武将，在战场上四处救援那些遇敌便高呼“敌强”“苦战”的草包。

将人物与战场相对固化之后，创造符合武将战史的关卡也成为了可能。赤壁之战中的许褚不必先砸了“猪哥”的祈风台，再灭了黄大爷的火船，最后冲到吴军本阵将“美洲狼”拿下才能获取胜利。东南风与火机事件都无法避免，在曹老大跑路之后，你应该做好护卫队长的本职工作，将围追堵截的吴将们全部用那根大号马球棍打到天上去。败走麦城的关二爷也无需用青龙偃月刀将吕蒙劈成两半，扮演“双截棍正太”关兴的玩家只需要一路护送父亲，然后亲眼目睹父子二人的诀别。一些著名的战场事典，在356的线性关卡设计下得到了淋漓尽致的展现。徐庶所破的八门金锁阵，在356中是一个简单的迷宫，进入其中的张飞会受到持续不断的弓箭攻击，带刺的墙壁使得玩家的移动要相当小心，如果不能一定时间内击破阵中武将，再多的血也会被磨掉。进入落凤坡的凤雏庞统会瞬间扣掉一大半血，并且会遭到爆气大众脸敌将的疯狂攻击，挺不过去就真的“才到半路里，凤死落坡东”了。陆逊在夷陵遭遇的八阵图一改以往作品中的无脑迷宫设计，变成了一段由机关组成的冒险流程。值得一提的是，吴传中盘的几个关卡在压迫感和导向性上做得相当出色，已经不再是靠“敌空降本阵”的老套路让玩家在“真·救人无双”的过程中疲于奔命。

至于一些玩家抱怨的“可用武将太少”，这其实不算问题。编年史模式不仅能让热衷于武器印的玩家得到极大的满足，也可以随意切换任何武将来进行游戏，没有任何限制条件。比起让各种武将在剧情模式走过场的传统设定，356算是同时满足了两种玩家。

“割草”风更甚

针对355在动作性上的巨大退步，本作为打斗系统加入了大量的内容。双武器和实时切换的设定尽管因为某些动作模组（如刀、双钺）过于强悍而存在严重的平衡性缺陷，但它做出了赵子龙在长坂坡用龙胆枪、青虹剑“挑张绣、刺许褚、血喷张辽、吓退曹洪”的感觉，假以时日必将成为一个成熟的游戏系统。易武攻击虽然还不能很好地实现第二武器追加连击效果，但其随时取消地面攻击的特性，使得玩家











（左上图）本作中恢复的CG剧情过场短小精悍，表现力极佳。曹操在这个“请求”献帝干掉自己的过场中霸气外露
（左下图）过场动画中大量使用了主视角镜头
（右上图）典韦干掉了胡车儿，最后因为Cos《英雄》大结局的名场面而挂掉了
（右中图）相对于晋传和吴传而言，蜀、魏两个国传中的“基情”场面还算是在可控范围以内
（右下图）当然也有例外，比如刘备弥留之际与诸葛亮一番深情的对话

随时都可以根据对战形势改变出招。新增的EX攻击极大地突出了武将的个性和战场演出效果。塞爆屏幕的杂兵，成群结队的“大众脸”，让你不会为找不到“战个痛快”的场所而发愁。在动作系统的花样大幅度增加之后，为什么玩家们会普遍感到动作性的深度再次突破下限了呢？

以往玩家们针对无双系列“无脑割草化”指责最多的地方，在于敌人的攻防意识普遍下降。如果单从这方面看，356的敌将在皮厚和疯狗指数绝对不能算是差的——困难难度下一个拿扇子的大众脸都有两排血，他们不仅会防，而且群殴的本事极强，玩家一旦被打至浮空状态，就有被下面几个家伙秒掉的可能。应该说，356的敌将AI达到了在这一方面风评最好的353M的水准，强悍的攻击输出颇有“无双”系列公认经典的352的遗风。

然而，本应该是集大成之作356，却由于攻防体系的严重不平衡而陷入了全面崩盘。在352的时候，玩家的一套连击一旦被敌将防住，那么他会抓住你出招结束后的硬直进行反击，所以玩家在进攻时会很谨慎，一旦被防便要马上收招再找机会，在敌人先行攻击的情况下也要贯彻这个思路，寻找到对方的破绽，然后施展漂亮的连击将其置于死地，这种你来我往的回合式较量与正宗的FTG游戏颇为相似。当然，按照这种思路发展下去也是死胡同，352时代的机能限制了杂兵的数量，如果到今天还是这样玩，那么出现在我们手上的就是一个带着几个杂兵的格斗游戏。在同屏敌人显著增加的高清游戏时代，严格判定和攻防转换会让玩家寸步难行，因为AI给力的情况下，玩家所承受的是360度范围内的全向攻击。但这并不代表356完全无视动作游戏基本体系的做法是正确的：在标志着“无双”全面倒向割草风格的353中，技术手段以外的破防方式只有装备“阳玉”道具。而在356中，尽管敌人会防守，但是一套C4、C5、甚至是C2的最后一下都能导致“有脸”武将的防御崩坏。这里不得不再次提到的武器就是双钺，攻防体系在这把武器面前瞬间沦为鸡肋。强大的C2技拥有近乎无赖的无差别破防效果。即便你弃之不用，在“麻痹+斩”双印的无赖组合下，也能让你横行于高难度。由于丝毫不用担心被防守反击。所以玩家尽可肆无忌惮地乱砍乱杀，不仅不会受惩罚，相反还更容易把敌将做掉。而一旦你想玩防守、玩策略，对不起，恐怕你会很快被一堆大众脸秒杀。

无双复无双

如果上述问题会因玩家对不同武器的喜好程度而得到缓解，那么对“无双”系列的最大特色——“无双乱舞”功能的错误理解，则毁掉了356获得老玩家们认同的最后一线

（左上图）游戏剧情给刘禅洗了不少地，甚至让人不禁同情起这位“扶不起的阿斗”来
（左中图）不少傻乎乎的有脸武将，第二套无双技都显得相当有创意
（左下图）本作中的弩炮比加特林机枪还要猛，人挡杀人，佛挡杀佛
（右上图）合肥之战中的弓箭手，有352同名关卡的作风
（右下图）吕布也只是享受了被三英战了一下的待遇，张辽面对4人围攻依然打得毫无压力











希望。自从1代开始，无双乱舞就是一种类似于“不扣血的保险”的技能，范围较大、发动过程中武将处于无敌状态、可以中断敌将的连击和抵消其无双技，但攻击力一般，它的功能是保命而不是超必杀。在后续作品中，尽管某些武将的无双技在攻击输出上相当惊人（如352的甘宁），但使用时需要一定的技巧，并且严格限制了其清兵的效率。这使得玩家需要根据角色的特性来决定无双槽的长短——擅长单体攻击的武将需要尽可能缩短无双槽的容量，便于能够在乱军中很快蓄满，然后在被围殴的情况下使用。招式安全性较高的武将则需要用“白虎牙”来提升Musou槽，便于增加无双技的释放时间。那款公认的雷作355在这方面其实做得是不错的——轻点无双保命、长按杀伤必须要求技术化的操作，并且收招时存在一定的风险。因此以往的系列作品即便割得再不像话，玩家基本上都贯彻着属性杀人、无双保命的打法——你不能指望随时随地都能炸无双，并且也甭想靠无双代替普通攻击，就连Capcom山寨出来的“战国BASARA”系列都知道都遵循了这一理念，身为名门之后的356却大大减短了武将们的无双槽，并且一下还能蓄满两个……

回头看来，其实356本传的平衡度就比猛将传要好些，至少很多武将的C技配合属性杀伤时还有用武之地，不至于沦为单纯的“蓄气”功能。但是到了猛将传里，一套40Hit的连续技打下来之后，玩家手指发酸，敌将的损血却非常有限，还不如直接一个无双杀的多。至于吕小强、关二爷足以秒人的第二套无双技就更不用说了。不仅如此，游戏生怕玩家舍不得放无双，将玩家往人堆里面一丢，在你红血之后拼命丢战神斧和仙酒，就是不出包子和鸡腿，逼着你将无双狂按到底。于是，很多备受推崇的打法便是：一骑当先冲到敌阵，找人头最密集的地方一个无双下去，准能出几坛酒，迅速吃掉再放无双。管他什么C技，什么攻防，什么策略，“真·割草”才是王道！

在当前游戏轻度化、休闲化的潮流下，356不仅没有保持系列本色，还顺潮流而下。如果说之前作品还能让菜鸟通过简单的按键轻松收获一骑当千的豪快感，让老鸟通过高难度和自虐打发来玩“高科技”，那么356则誓将菜鸟和老手拿到同一水平。用白板挑战高难度，菜鸟固然被打死，老手想耍技巧照样也只有被打爆这一条道。菜鸟再不济，死了几次之后也知道红血无双大法了，老手再厉害，死了几次之后也知道什么兜后、防反、受身、连技、走位、技能搭配之类都是浮云，狂丢无限免费供应的无双才是王道。这个靠无双吃饭的三国题材游戏，能代表着“真·三国无双”未来的发展方向吗？



（左上图）爬梯子、游泳和跳悬崖，是355为数不多在本作中得到继承的设计
（左下图）双钺的动作模组几乎没有破绽，人群中无论怎么胡砍乱杀都相当安全
（右上图）一些大的战役会分为上下篇两个部分，中间的过渡相当自然，图为赵云完成前半段的使命后越过张飞把守的长坂桥，连逃跑都那么帅
（右中图）如果无双没有这么泛滥，一些别具特色的角色用起来也是很有趣的
（右下图）有攻城车的场景需要你玩一个的小游戏自己去砸城门









魔岩山传说Legend of Grimrock**类型**角色扮演**制作**Almost Human**发行**Almost Human**发售日**2012.4.11

《魔岩山传说》

古董游戏的现代转生

随着Steam等数字发行平台的兴起，我们得以看到很多商业气息不是那么浓厚，创意不是那么保守的游戏，一些将现代图形技术与古老游戏方式相结合的作品也开始涌现出来。



说"与XX相比毫不逊色"有些过于谦虚了，事实上本作的画面要强过不少主流RPG，难以想象这是一款独立游戏

■上海 西塞罗

如今的欧美的PC游戏销售正在发生着一场革命：以往大公司的3A级作品占领了大商场的货架，独立游戏们只能默默地邮寄磁盘，但现在以Steam为首的数字渠道商们已经抢了游戏发行的半壁江山。虽然大厂商可以花更多钱打更多的广告，但独立游戏开发者的地位毕竟平等了不少，于是被各大厂商评审环节枪毙的老东西们个个披着或怀旧或前卫的皮出场表演了，本文要说的《魔岩山传说》就是此例。

《魔岩山传说》是一款复古的第一人称RPG——这就像一句废话，现在几乎只要是第一人称RPG，都是复古的，连NDS上《世界树迷宫》之类的第一人称RPG新品牌，也透出个浓浓的80年代"巫术"味。除了动作成分占很大比例的"上古卷轴"系列，传统的第一人称RPG早就被欧美大公司扔到故纸堆里去了。如果说"巫术系"的第一人称RPG还有日本人在孜孜不倦地做，那么《魔岩山传说》这路就更可怜了。它所致敬的老游戏是另一个路子，介于"巫术"和"上古卷轴"系列之间。游戏像"巫术"一样，像棋子一样一步步走单元格，但是在其中引入了即时环节。如今采用这种设定的商业游戏几近绝迹，让我们看看《魔岩山传说》是如何在复古和游戏性之间取得平衡的。

复古的精髓

《魔岩山传说》就像旧贵族全家被斩，隔了数代后悄悄出现的后裔。老玩家可以惊喜地看到以往的走格子式前进。在游戏中，玩家在孤零零的迷宫中仔细选择自己的小队，步步为营进行冒险，仔细思考隐晦的提示，小心应付蜂拥而来的敌人，在潮湿阴暗的坑道里摸爬滚打，从一无所有开始，一路往下探索。游戏中只有阴森的地牢，没有商店，一切魔法卷轴和药物配方都要玩家跑遍每层地牢进行搜刮。

此类第一人称RPG给玩家的第一感觉就是小队孤军深入的冒险感和孤独感。因此在系统上，《魔岩山传说》除了传统的RPG元素，还提供了饱腹值，饱腹值和玩家HP、MP恢复速度有关。游戏中玩家手中的火炬会熄灭，也潜移默化加深了冒险的孤独感。当然，抛开这些花边细节，游戏的迷宫、敌人和谜题的设计才是游戏性的主要来源。《魔

岩山传说》师承老派RPG，谜题的元素不外如下：压力石板、开关门、传送点、陷阱和以火把为基础的图形谜题。但这些和“基于回合时间的即时制”结合起来，便其乐无穷。即时制在战斗中也发挥着很大的用处，游戏绝非其他老式RPG在固定场所中你拍一我拍一，玩家一样可以控制距离放风筝，在敌人攻击前一瞬后退，利用敌人跟进无法攻击的时间差反击。当然，游戏也没那么一帆风顺，在一些场景中，玩家会被怪物从几个方向包围。这时候硬挺就意味着失败，玩家要巧妙地转换阵地，并使用毒雾等魔法削弱敌人。

老游戏的第二春

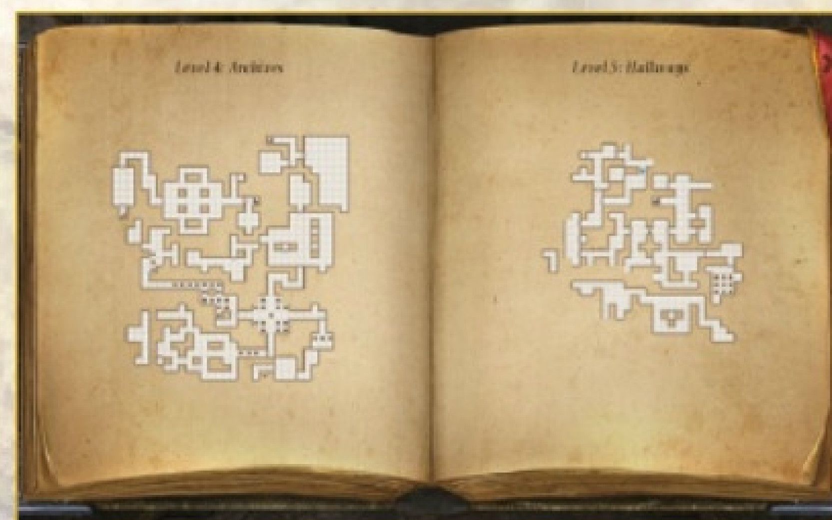
对于新玩家，《魔岩山传说》也不会让人望而生畏。首先制作组在游戏声光上做足了功夫，虽然游戏机制没有做出本质变化，但画面和音效却不逊于如今那些3D大作。不管是那些老游戏，还是日本的“现代怀旧作”，大多采用了老旧的2D引擎，相比之下，《魔岩山传说》要精致得多。游戏中的怪物，无论形象还是动作设计都颇具水准，即时光影和法线贴图之类的特效在游戏中也很常见。游戏音效更是一大亮点，除了战斗的打斗声，以及火把燃烧的劈啪声，玩家隔着墙还能听到敌人行进的脚步声、武器盔甲的撞击声以及从阴暗角落传来的窃窃私语，一个危机四伏的地牢就这样被烘托出来。游戏的操作也十分简便，主流的键鼠操作加上屏幕右下方的动作格，并不会比一个FPS复杂多少。

对老派欧美RPG而言，最让新玩家望而却步的就是它的数值系统，开场选择人物那一大堆数值和技能就能让人发晕。《魔岩山传说》也做了简化，玩家在确定人物起始能力后，再往后升级便只要加技能点就可以了。不少老游戏因为时代原因，难度高得令人发指，这与目前的游戏潮流是格格不入的。因此《魔岩山传说》的设计者将现代难度曲线的设计思路引入游戏。比如新敌人总是以单体出现，然后才越来越多；一种谜题出现时，也以小规模形式出现，给足提示，然后才越来越大、越来越复杂，良好的上手度与巨大的回报感始终并存于游戏中。

倘若打个不恰当的比喻，《魔岩山传说》就像是一颗在现代孵化的恐龙蛋，可喜可贺的是这只恐龙长出了现代羽毛，也适应了现在的食物，乖巧伶俐讨人喜欢。这款游戏不仅抓住了老式RPG的核心——探索和战斗，用未知的黑暗在这方面紧紧抓住了玩家的心，同时制作者又聪明地去除了让这类游戏衰落的原因——过于庞大琐碎的系统，缓慢的游戏节奏，陈腐荒唐的难度。这样一来，《魔岩山传说》犹如一位古典少女，既保存了古典的气质，又充满了现代女生的蓬勃朝气，在近期的游戏中独树一帜。P

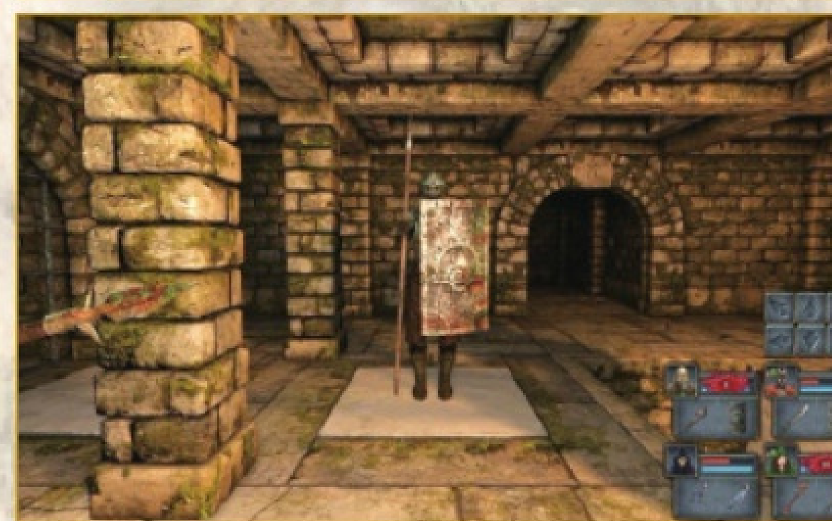
（左上图）PS3版的《巫术——被囚之魂的迷宫》至今仍采用第一人称2D画面
（左下图）游戏充分发挥了第一人称的优势，经常会出现这种充满压迫感的镜头
（右上图）复杂的地牢迷宫足够你探索好一阵子
（右中图）在地牢中，你会接触到各种魔法和怪物
（右下图）这个敌人踩在一块压力板上，游戏中使用陷阱对付敌人是个重要技巧











全面战争——将军2：武士之殇 Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai**类型**策略**制作**The Creative Assembly**发行**SEGA**发售日**2012.3.23

武士的酱油时代

“全面战争”系列的玩家们接连经历了两款火器时代的战争后，Creative Assembly用《将军2》这款“全战”十周年的纪念之作，为在“排队枪毙”玩法中感到空虚寂寞的玩家带来了久违的感动。



这是武士们注定会悲剧的时代，若抛开平衡性不谈，本作倒是颇为忠实的再现了历史的残酷

■江苏 防弹手柄

“将军2”的最新DLC《武士之殇》（以下简称FoS）所表现的是发生在1867～1868年的戊辰战争，幕府势力在此役中被彻底铲除，武士阶层从此退出历史舞台，接下来明治维新的障碍也得以扫平。在这场战争中，线膛步枪被大量使用，分别在法国和英国教官调教下的佐幕、倒幕派系，均普遍使用了西方装备和战术进行较量。为了避免让玩家们将这个售价不菲的DLC当成是“拿破仑”的日本风格MOD，Creative Assembly（以下简称CA）从一开始的宣传，就将本作同《最后的武士》这部YY大片联系在一起——加特林机枪像割韭菜一样扫倒成片的武士老爷，这何其壮观，又何其能够勾起西方玩家的好奇心呀！

阿姆斯特朗炮下有怨念

肉搏兵种在燧发枪时代就已经退出了历史舞台，在由线膛枪和榴弹炮书写战场交响曲的时代，就更没有出场的可能性，而发生在1867～1868年的这场属于武士的最后一战中，冷热兵器又同时存在于杀戮场之中。为了能够突出这一特色，让玩家不至于用清一色的西方化单位作战，CA在战术体系上做出的最大变革，在于取消了所有线列兵种的刺刀——不仅仅是Made in Japan的地产货，哪怕是英、美、法三国的外援部队，在肉搏时候也是抽出腰间悬挂的佩刀同敌人对切。

无论这种设置是否有历史依据可言，从娱乐性和策略性角度来看，刺刀的取消都给死板、教条的线性战术带来了极大的改变。在《帝国》和《拿破仑》的欧陆对决中，无论你偏爱普鲁士的射击流、俄国的刺刀流还是法兰西式的大炮兵主义，战术不外乎是线列兵拖住正面，炮兵压制，骑兵侧翼包抄这3种。而在FoS中，列兵的肉盾功能在近战兵种的面前并不存在，甚至在游戏早期，以传统单位构成军队的一方在面对新式军队时还有不小的优势可言。从地图设计上来看，以山地和丘陵为主的战场，使得传统武士单位可以找到让自己避免被长程火力杀伤的反斜面和用于隐藏自己的森林。一个看起来不大的高低落差，都可以让敌方近在咫尺的火枪队哑火。游戏前60多回合的战斗即便在普通难度下也

充满了挑战性，以征召兵和普通线列步兵构成的战线，其火力根本无法压制武士们的决死突击，在实力相当的情况下，对武士类单位的使用可以取决一场战斗的胜负。远程兵种的支援、压制功能，近战兵种的牵制作用和投入时机的把握，机动兵种（骑兵）的穿插……游戏的战术达到了前所未有的深度。

而在60多回合过去，当玩家已经研发出高级火炮，整个战场局势被迅速颠倒了：没有长程火力的一方自从进入战场的那一刻就会迎接6磅榴弹炮的狠揍，各种触爆榴弹、榴霰弹不断在人群中掀起阵阵血雾。等到进入冲锋距离之后，高呼“板载”奋力向前的武士们很快会发现，对手不再是慢吞吞装弹，然后将至少一半枪子朝天上放的二愣子了。在外国老兵的熏陶之下，线列兵的战斗效率变得更高，新研发的“跪射”技能更能够让前两排士兵同时输出火力，武士们在“零距离”之前就被打至扑街——这大概就是游戏标题“武士跌倒”的含义了吧。

我们本不该如此“酱油”

在这种设定下，本来还颇值得玩味的打法迅速无脑化：只需要将线列兵正面拉开，将大炮架好，靠自动射击就可以坐等胜利，期间最多在发现对方骑兵迂回的时候调整一下侧翼的部署。你的将领技能、单位等级，甚至是兵种自身的素质都已经不再重要。只要有阿姆斯特朗大炮压阵，所有步枪手的工作就是捡点零碎活干干。你不能说CA决意把武士朝死里整，制作组甚至还为武士的出场进行了许多鼓励性质的设置。但阿姆斯特朗大炮的到来，让武士彻底沦为酱油，此前你在传统单位上的投入，也全部打了水漂。这本来就是顺理成章的事情，但FoS的这种处理方法不仅仅破坏了冷热兵器混搭形态战场的乐趣，而且也不利于再现历史——在戊辰战争中，佐幕和倒幕势力均有大量的传统武士作战，不仅仅是刀侍、枪侍冲击线列队形，双方同时用冷兵器互砍的场面也十分常见。而在游戏战中期之后，我们感觉自己指挥的是一支乱入日本内战的欧美列强军队。这哪里是发生在挟天皇与挟幕府的武士们之间的日本内战，这根本就是南北战争乱世情呀！

想恢复历史原貌与武士在这场战争中的作用，就应该在对现代单位的招募限制和对传统单位功能的强化上做文章了。本作的战略系统将一切与传统唱反调的决策内容全部与民众的欢乐度挂钩，修建一个棉花厂、扩大城市规模，乃至引入一项西洋科技，都会到来老百姓负面情绪的反弹。但唯独兵营和炮兵学院的建立不受影响，并且只要财政充裕，就可以无限制招募现代单位。事实上，戊辰战争之前的各藩最





（右上图）描写土佐藩“赤熊”部队在上野战役中作战的画面，可以清楚的看到冷热兵器混搭的作战方式

（右中图）而在上野战争中“赤熊”与佐幕派精锐部队“彰义队”的交锋中，依然是以肉搏战为主

（右下图）附庸国也不像“将军2”那样反复无常，一般不会主动背叛玩家



（左上图）戊辰战争的最后一役——箱馆战争，官军和虾夷军在舰炮掩护下进行白刃格斗，仅仅在远景中出现了几个火器射手

（左下图）所有的火炮单位都可以通过按下H键进入FPS模式





多只能做到弹药的自给，武器完全依赖进口，这才是新旧混搭出战的根本原因。无论是采取《将军2》中只有特定地区才能获得洋枪洋炮的设计，还是将现代军需物资作为一种特产性质的战略资源，从而用当前的库存数量来限制现代单位的招募，都是很好的办法。此外，武士单位自身功能上的不足，也是其无人问津的原因，制作组可以通过加大一队总人数，加入掩护技能的方式来提升其生存能力，用激励士气这样的被动技能来增强他们在整个战术体系中的作用。

醉翁之意不在酒

虽然将武士彻底边缘化，多人对战玩全火器对射的FoS，在战术乐趣上依然超越了前两作。在引入武器性能属性之后，单位的真实战力必须将自身数据与手中武器结合到一起才有意义，不同兵种之间的特色更加明显。就拿朱雀兵来说，光看数据，他们足以与列强的陆战队相媲美，但在对射过程中往往不是造价低于自己的“红熊”的对手，原因正是在于他们手中用的前装的米涅步枪，而对方已经用上了恩菲尔德M1865后装枪，因此想逆转对射中的不利局面，就需要发挥士气和肉搏方面的优势。连发步枪拥有单兵武器中首屈一指的射速，但射程还没有老式前装枪高，因此适合部署在正面，用压制射击技能来持续打击对手的士气。使用狙击枪的土佐来福枪兵拥有高达150的射程，而高达18的装弹系数，使得他们最好还是部署在大队后方的制高点提供火力掩护。手枪骑兵的数值看上去奇烂无比——装弹速度比狙击枪还慢，射程比老式燧发枪还要短，子弹只有12发。可谁让人家使用的是左轮，一次牛仔风格的双左轮齐射足以给敌方带来不亚于加特林机枪一通乱扫的损失……

作为“将军2”的最后一部DLC，FoS与《武家崛起》和本篇一道诠释了武士这个日本社会特有阶层的兴衰史，与之前作品相比，武士酱油化的FoS明显将侧重点放在了近代战争的主题上。联想到前不久CA公开表示“全战”的下一部作品不会是《罗马2》与《中世纪3》，可以肯定他们的工作重心依然会放在火器时代。那么唯一的候选历史背景，便是19世纪后半页那个属于大舰巨炮精神的帝国主义全球争霸时代，工业革命让战场的面貌彻底翻新，也让线列战术迎来了最后的辉煌。FoS中出现的以火车和鱼雷为代表的穿越科技（日本第一条正式通车的铁路出现要到明治维新时期，至于鱼雷，直到1881年，英国皇家海军才将装备这种新式海战武器纳入议事日程），以及海军用“地图炮”在战略界面轰炸敌方城市和有生力量的战略性功能，都在证明着FoS身上的实验属性。希望武士老爷们遭遇集体酱油待遇的悲剧，能够为“全战”未来的发展带来一些帮助。

（左上图）本作的战略事务单位升级速度极快，在执行镇压和娱乐任务的时候，放在城里什么也不做也能刷刷涨经验
（左中图）守城本来就很容易，在射得更远更准的线膛枪时代，轻松击败3倍于自己的攻城部队不是梦想——前提是对方没炮
（左下图）铁路在本作中属于一种“特产资源”，贯穿本州的铁路网一旦形成，你的大军就能实现快速机动部署











（右上图）即便开到最高效果，尸体消失的情况也相当明显
（右下图）将军卫队在升级到左轮枪之后，堪称是胶着状态下输出火力的奇兵

时光之刃Blades of Time类型动作制作Gaijin Entertainment发行Konami发售日2012.4.21

“似日而非”，差之千里

2007年的《鬼刃》号称“女版鬼泣”，宣传大张旗鼓，素质不堪回首。时隔5年，同样的开发团队为我们带来了《时光之刃》，有感于前车之鉴，下面有请我们前方作者为大家进行排雷工作。

■上海 S.I.R



一直以来，日式游戏在ACT领域的优势是有目共睹的，日式风格也在许多欧美游戏里扎根，其中不乏《鬼妮》《黑暗虚空——零》这样的作品，同样也存在着《鬼刃》这样不及格的差生。这款于2007年出品的动作游戏使用了与《鬼泣》十分类似的设定，主角可以用枪、剑和魔法对敌人进行攻击，被很多人称为“女版鬼泣”。无奈糟糕的图像和如上世纪90年代游戏的生硬手感，无不显示《鬼刃》只是照猫画虎，没有灵魂的粗劣仿制品。

作为《鬼刃》精神意义上的续作，《时光之刃》从原本的卡通风格图像向写实转变，是否暗示着游戏也将脱胎换骨？且看这些俄罗斯人如何交出他们的答卷。

浅尝辄止的“时间控制”

《时空幻境》曾给“时间解谜”开了个好头，之后“时间控制”几乎成为了本世代的万灵药。作为一款当前的动作游戏，《时光之刃》需要一个特别的核心系统当作卖点，已经吃过苦头的Gaijin自然不会忽视这一点。于是，再一次地，“时间控制”被这些俄罗斯游戏人绑架，运用在了这个拼命卖弄臀部的游戏里。

在《时光之刃》里，财宝猎人Ayumi在寻宝途中又遇上了麻烦，并得到了时间逆流的能力，按下相应按键就可以对之前的行为进行回溯。不过，与《波斯王子——时之沙》不同的是，《时光之刃》中的回溯其实并非是一种容错的手段，即使启动回溯，主角也无法恢复自己的体力，而只是动作回溯，类似电影倒带一般的效果。在回溯停下的时候，根据主角之前的行为，会生成一个“过去的影子”，就像录像带再次从前段时间开始重新播放一样，你的本体依然可以自由行动，而影子同样会产生效果。一个简单的例子就是，当两个机关需要同时踩踏，Ayumi就可以制造一个影子踩在一处，而她自己则踩在另一处，从而解开机关。我们可以在《时空幻境》的后期关卡看到同样的设计。

然而《时光之刃》对这一特性的应用也仅限于此了。没错，整个游戏的所有谜题都是各种各样踩开关的变种，而且它们的解法几乎不存在任何区别。好在时间逆流的技能也为战斗带来一些亮点。由于Ayumi可以随时发动回溯，这也就意味着她在战斗中也能通过这种方法制造出分身来作战。但大部分的情况下，效果并不明显。虽然游戏特意给一些敌人加上护盾，需要玩家用本体和影分身同时射击才能击破，

但同样这一玩法没有得到深挖。

战斗通病

Gaijin极力为他们这两款动作游戏披上日式的外衣。但平心而论，虽然《时光之刃》比起《鬼刃》有明显的进步，但依然与日本经典ACT有很大差距。首先，人物招式的匮乏让玩家在战斗时缺乏选择的余地，能够使用的组合技也仅仅局限于“普通攻击——踢击”这样简单的组合，缺乏足够的深度和变化。虽然战队单调是欧美动作游戏至今难以克服的通病，但类似《战神》这样的经典作品至少会给出一串长长的出招表供玩家选择，显然在这一点上，《时光之刃》再次偷了懒。

与《鬼刃》不同的是，《时光之刃》将枪械部分做了很大调整。在前作里，主角通过用枪锁定射击，和《鬼泣》类似，枪等于是一种远距离的普通攻击手段。《时光之刃》则将枪与剑完全分开，持枪时，游戏便转入TPS模式，需要玩家去手动瞄准。这一改变看似丰富了游戏模式，实则将ACT和TPS的游戏体验完全割裂开来，得不偿失。

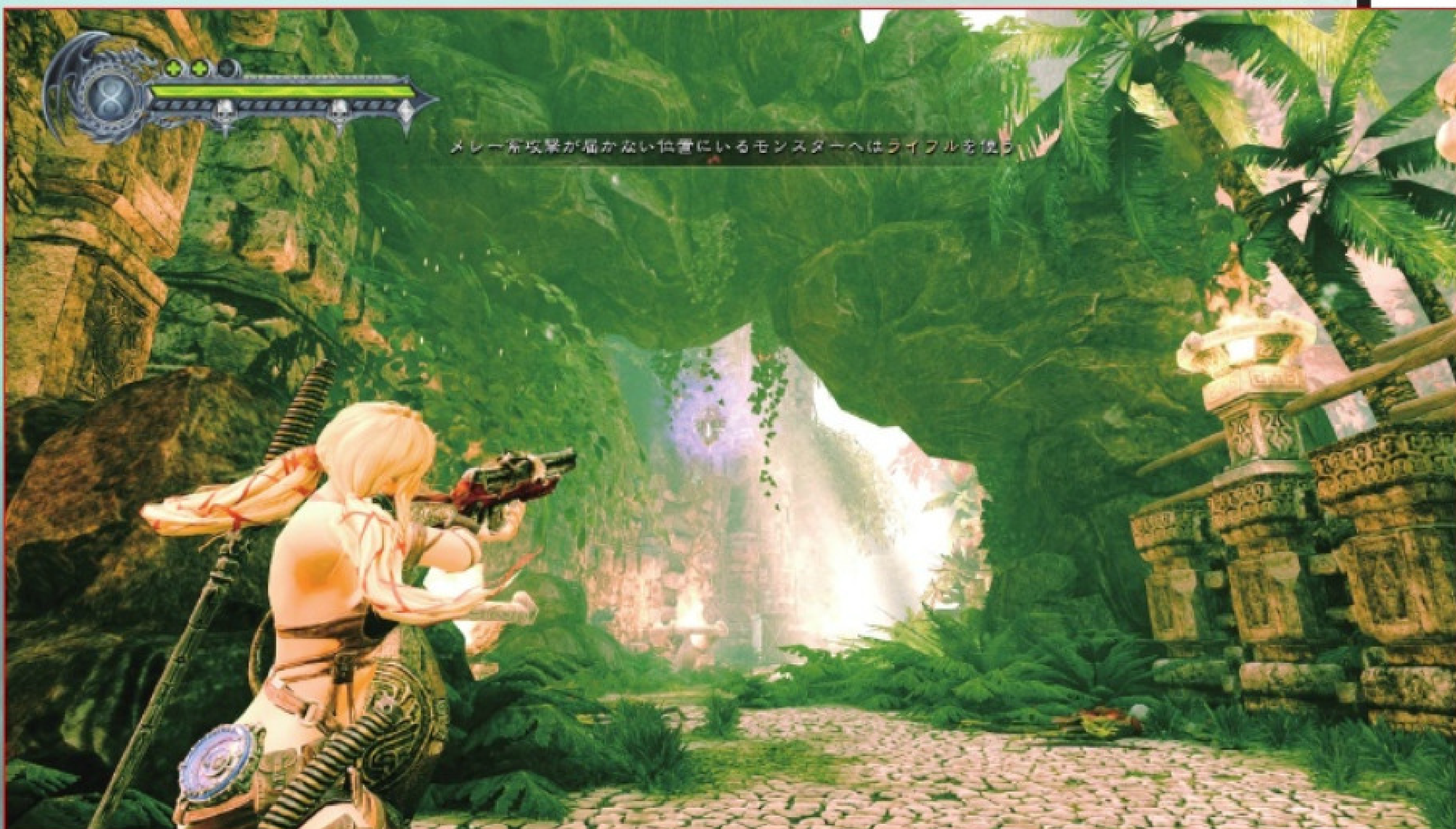
雪上加霜的是，《时光之刃》在挑战设置上漫不经心，虽然女主角可以随意使用剑刃组合，但你用哪个都不会带来什么挑战。只要你活用RT键来回避敌人，战斗就不存在任何难度。新敌人基本换汤不换药，只是增加血量和攻击力，无法带来新的挑战，玩家的应对方式也如出一撤。我们很难在《时光之刃》里看到什么高端技巧，只能指挥Ayumi不断进行重复攻击，并在敌人攻击前躲避。防反和QTE判定十分糟糕，输入时机飘忽不定，更别提保证什么手感了。

的确有进步……

看上去前面一直在批评，但如果你曾玩过Gaijin的前作《鬼刃》，你多半会为《时光之刃》取得的成果大吃一惊。无论从图像、手感还是关卡和解谜要素，《时光之刃》都远远地超过了《鬼刃》。至少从表面上看，《时光之刃》已经具备了本世代游戏的平均质量。在一些地方，制作人们还是开动了一下他们不太灵活的脑筋。比如沙漠那一关，Ayumi需要在阴影中行走以避免被阳光烫伤，通过操作机关，就可以控制建筑物的阴影——算是游戏里为数不多的亮点。当然零星的闪光点不能代表什么，这款游戏的图像和美术依然很差，场景也十分单薄。对ACT而言非常重要的受创硬直和霸体判定十分模糊。但想到《鬼刃》看起来几乎像是一款10年前的游戏，我们也应该对《时光之刃》多一些宽容了。那么，按照这个势头，Gaijin的下一款作品也会有如此长足的进步吗？P

（左上图）游戏中的招式以花架子居多，华而不实，缺乏严谨的判定和平衡性
（左中图）按下LB就可以进行时间回溯，建立影分身来解来谜题，也可以用这招来攻击敌人
（左下图）这位全身通红的龙女可能是游戏里唯一能看正脸的女性
（右上图）在拔出枪后，会切换成TPS模式，手动瞄准，用扳机键射击，游戏的操作完全改变
（右下图）沙漠关是少数令人眼前一亮的关卡，暴露在阳光下的话体力就会迅速扣除











机器人暴动Shoot Many Robots**类型**射击**制作**Demiurge Studios**发行**Ubisoft**发售日**2012.4.6

"弹头"的延续

《合金弹头》曾给我们带来了很多欢乐，当年屏幕中的Macro老爷挥舞着小手枪，将疯狂涌来的敌人打至扑街。接着又以重机枪和手雷的组合把Boss拆成了一堆破铜烂铁。随着那熟悉的"Mission Complete"字样，喜悦与成就感扑面而来。

■湖北 FAL

转眼，已经是很多年以后了，当年的《合金弹头》早已变了样子，现在有一个机会能让你重新找回当年的感觉。这并不是什么复刻之流，而是一款吸收了《合金弹头》理念并加以强化的新游戏——《机器人暴动》。

很明显，《机器人暴动》是一款横版射击游戏。如果你还对当年街机厅里两个人联手收割敌人的经历念念不忘，在《机器人暴动》里呼朋唤友一起拆卸机器人也是一件充满乐趣的事情。无论是人物跳跃时夸张的动作，还是主副两把武器的设定，或者是各种稀奇古怪的武器弹道，从中我们都不难看出《合金弹头》的影子。前者的恶搞指数和后者相比也绝不逊色——你能想象主角的军火库居然是他车上的厕所么？如果你还记得当年那个把自己冲入马桶的倒霉Morden兵，也许你就能理解为何制作组会有着如此恶趣味的设定。

在整体的游戏体验上，《机器人暴动》也尽量遵循横版射击的爽快特点。游戏没有内置单独的教学关卡，也没有谁在你耳边絮絮叨叨，你只需要拿起手中的武器，向疯狂涌来的机器人开火。横版射击游戏的一大特点便是形态各异的敌人，正如当年空中飞舞的手雷和坦克炮弹，还有直升机的地毯式炸弹。在《机器人暴动》里，无论你身处何方，总会发现成群结队的机器人挥舞着头上那把无厘头的小刀，气势汹汹想将你置于死地。除去这些擅长人海战术的杂兵，能够远程发射炮弹的大型机器人和和后期的空军往往会在一个版面对你进行全方位立体化攻击，让你应接不暇。

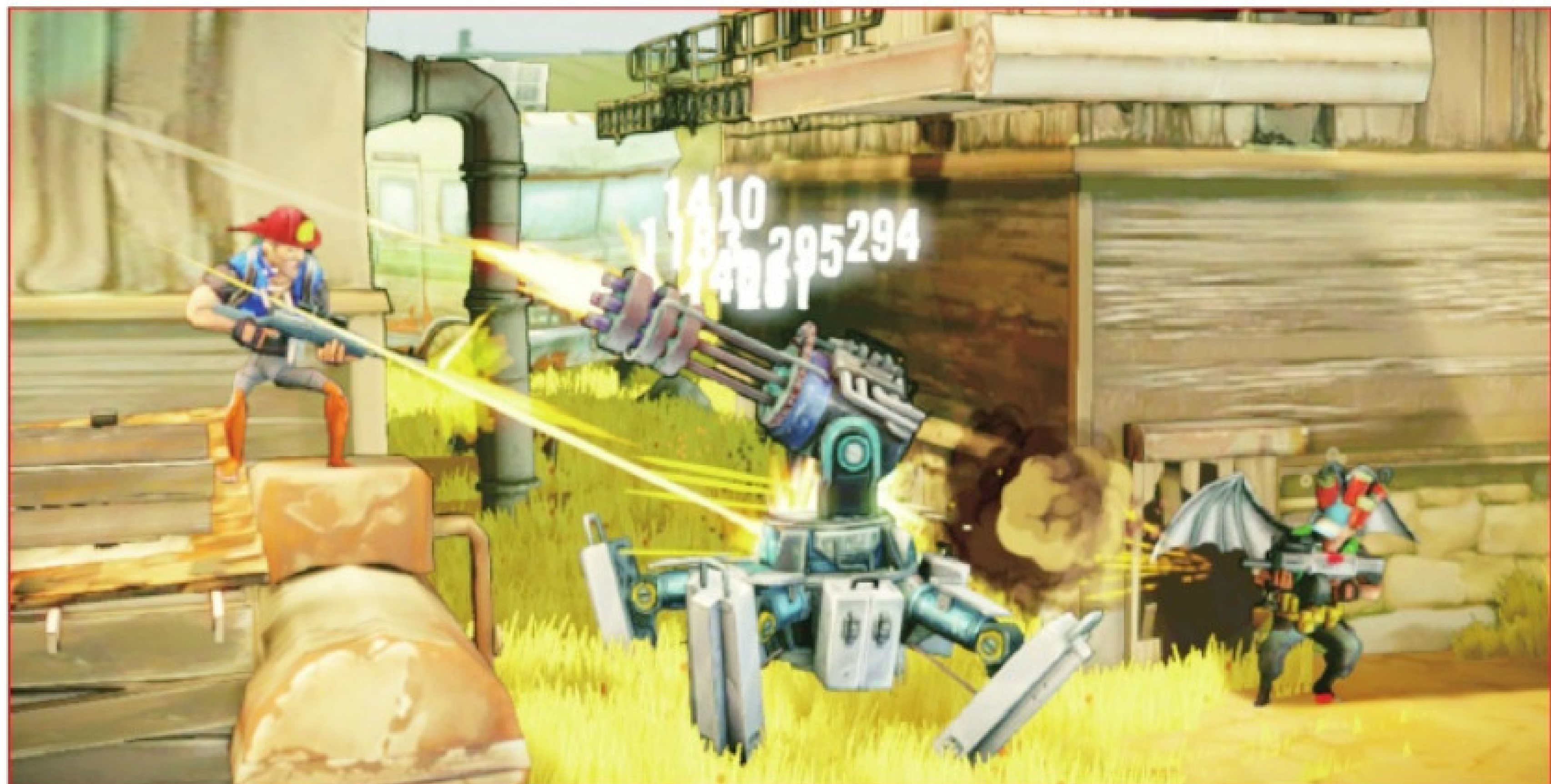
不过Demiurge Studios并不满足于一款单纯的横版射击游戏，尽管这类游戏的操作手感和游戏基础设定上已经无太多新意可挖，但他们还是成功的引入了一个新的经验值和等级装备系统。于是在游戏中，玩家可以通过各种方式虐待各种机器人，收集他们的零件，这意味着更强力的属性、更给力的装备，每一类装备都能给你不同的属性加成，装备又按等级进行划分。因此挑选一件适合自己等级的装备会让你的"虐待"之旅更轻松惬意。同时，装备穿到身上的的确确会带来角色外观上的改变，喜爱摆酷的玩家也可以在装备上好好研究一番。

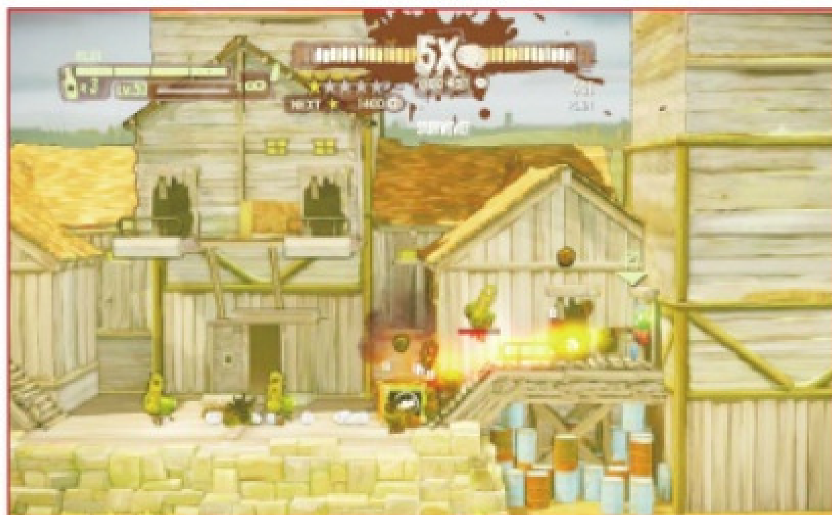
不过，虽然装备的引入为游戏注入了新的活力，但喧宾夺主的装备属性、苛刻的获取条件也让休闲玩家望而却步。如果单人进行游戏，没有好的装备简直寸步难行。或许，游戏是在通过这个看似不合理的高难度来鼓励玩家体验4人合作的乐趣吧。











（上左图）Boss战都有规律可循，猛打猛冲不可取
（上中图）这种考验玩家反应的机关也不少
（上右图）装备界面琳琅满目
（左下图）去找一个好"基友"一起游戏吧，看看这典型的美漫风格，让人忍俊不禁的细节，夸张的动作，笑声会伴随你们整个游戏流程
（右下图）总之，躲在版面角落里总不会错

愤怒的小鸟——太空 Angry Birds Space**类型**益智**制作**Rovio Entertainment**平台**Android/iOS/PC**最近更新**2012.4.25

小鸟成熟时

从初版到现在，历经4个大版本，构成了《愤怒的小鸟》寻找定位的道路。如今它终于找到了——休闲、有趣、碎片。现在的《愤怒的小鸟》，再也不是由简单一个“抛物线”就能概括的游戏。作为iOS游戏代表作，小鸟们的地位将更难以被撼动。

■晶合实验室 Oracle

从3GS到4S，《愤怒的小鸟》以领跑者的姿态，见证了移动平台游戏的兴盛。这些眉毛倒竖的鸟儿从名不见经传到红遍全球，只用了短短数月。我曾将《愤怒的小鸟》的成功归功于偶然，属于误打误撞，歪打正着。如今看来，这款游戏的成功不可复制，它能走到今天，却也不是一个“运气好”就能说通的。稳扎稳打，紧跟潮流，是这个日渐庞大的系列最真实的写照。

这些优势，在系列最新作《愤怒的小鸟——太空》身上体现得淋漓尽致。

难度变迁

现在回头来看当年的《愤怒的小鸟》初版，我们会发现这款游戏在休闲的外衣下，隐藏一颗相当“Hardcore”的心。这不仅源于抛物线的不确定性，玩家练习多日也无法达到“指哪打哪”的程度，其关卡设计的高难度更是让人无所适从。在通过几个教学性质的新手关之后，玩家很快会被石头、木头、玻璃混合的结构搞得一头雾水。初版的关卡设计很难经得起推敲，相信不少玩家还对当时那些复杂的几何结构记忆犹新，大量复杂坚固的混合结构让人毫无头绪，重复十几次都卡在同一关是十分常见的情况。为了避免玩家彻底卡关，后期游戏不得不提供大量的小鸟，甚至不惜4色齐上阵，动辄六、七只。玩家在面对复杂关卡时，只能以量取胜，把希望寄托于运气，反复尝试，不断失败，最终过关。初版的《愤怒的小鸟》不能作为一个成功范本，正是由于这种设置与休闲游戏的“人性化”背道而驰。若不是风格鲜明的“人物”形象和媒体的口口相传导致羊群效应，当年这款游戏若淹没在浩瀚的iOS游戏海洋也不足为奇。

在之后的《愤怒的小鸟——季节》中，同样的问题依然明显。这款游戏只添加了新的小鸟和一些烟花爆竹之类的额外元素，卖点主要是各国不同的场景风格。此时Rovio的工作重点还仅限于外部包装，在纷呈的异国情调下，连绿猪都被包装得不伦不类，真要玩起来，体验和初版相比几乎没有多少进步，这也是“愤怒的小鸟”系列反响最平淡的一作。

游戏性的显著改善出现在《愤怒的小鸟——里约》，在这部作品中，为了与电影《里约大冒险》的内容呼应，传



统的“鸟打猪”游戏方式变为了用“怒鸟”去解救被困的小鸟。一群群小鸟被困在电影里的笼子里。但与电影不同的是，这些笼子异常脆弱，而场景里也散布者大量一触就破的木质结构和纸箱。这使得游戏场景元素的丰富程度大大超过初版，却远没有后者那么“坚不可摧”。无论是爽快的破坏效果，还是被解救的鸟儿（通常是一大群）抖抖羽毛展翅高飞，玩起来都有一种摧枯拉朽的快感。从这一作开始，《愤怒的小鸟》难度开始大幅度降低，一个新手可以在感受到明显挫败感前一口气连过十几关。而在以往的版本里，很有可能你刚玩5关，就对几个躲在掩体后、头戴钢盔的绿猪无可奈何了。

然而，Rovio并没有满足于此。在《愤怒的小鸟——太空》里，他们甚至对这个的根基打起了主意，从根源上彻底改变了难度核心。

明确游戏性

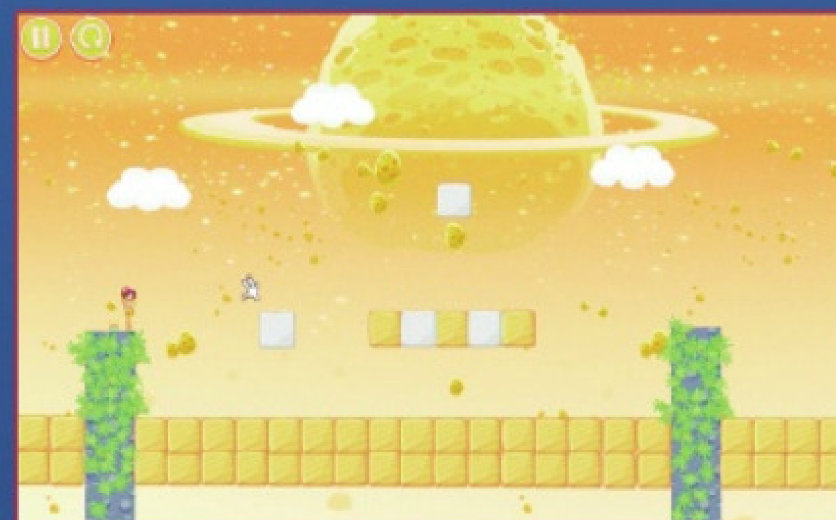
没错，这个系列的根基就是“抛物线”。不确定的抛物线让玩家对每次弹射都赋予些许期待，一旦正中目标，这份期待就会转变成成就感，之所以有人能在屡屡失败之后继续游戏，靠的就是这种微妙心理感受。但在重力环境莫测的太空里，不仅“抛物线”这一理论基础荡然无存，连飞行方向都被加了实时的辅助线，基本上，这个系列之前建立起来的游戏体系，都被这条辅助线改变了。

当然，《愤怒的小鸟》原本就有类似辅助线的东西：小鸟飞出去，后面留下一条轨迹，你可以以此为参照调整接下来的方向，多打打就知道往哪飞了。问题就在于，这要建立在“多打”上。以前大家怒删的原因基本是这样的，有时你知道打什么地方最有效，但偏偏因为没对准，总是失败，重复几次就很有挫败感，进而觉得这游戏强人所难。《太空》里的实时辅助线之所以让游戏体验有了质的飞跃，在于它将游戏性从原来的“未知的过程”“未知的结果”变成“已知的过程”“未知的结果”了。玩家知道小鸟会飞向哪，但因为重力环境复杂，结果往往出人意料，就算一时失败，玩家也会将原因归结为自己考虑不周，而不是游戏太过苛刻，进而寻找更合适的方向，而不是反复微调只为了打得更准一些，游戏体验全变了。

如果说之前的《愤怒的小鸟》很难让你说清楚到底好玩在哪里，那么《太空》的游戏性便明确了很多。平缓的难度曲线、有趣的重力因素、各种真空环境下的小细节，太空里的物理规律被模仿得惟妙惟肖，就连转向鸟，都比以前的版本好用太多了，正因为这些方方面面的进步，整个游戏体验才有了质的飞跃。



（左上图）《里约》看似场景元素众多，打起来却是最爽快的
（左下图）《太空》有不少逆向思维，比如在这个小星球上，向后绕星球一周能毫无压力击中绿猪
（右上图）各种隐藏关卡和彩蛋也算是系列特色了
（右中图）后期的重力环境非常复杂，有着相当的研究深度
（右下图）转向鸟不再受制于恼人的惯性，难度降低了很多









C社“雷作会”

在这个世代初期，Capcom曾凭借一系列高素质的游戏成为日厂典范，然而它却没将这个势头保留下来。一款又一款的“雷作”让人不禁发问：“Capcom究竟在干什么？”现在，Capcom发出了自己的回应。



同样以弑龙为主题，同样的开放式结构，《龙之信条》要做日版的“老滚”

■江苏 防弹手柄

Captivate游戏日是Capcom的例行新作发表会，今年的Captivate 12于4月10日在罗马举行。在日系厂商风光不再，市场份额极度萎缩的现实下，C社能够在每年春季斥巨资在欧美举办专场演示会，并且以食宿全包、机票报销的方式邀请世界各地的电玩媒体记者前来聚会，这股精气神还是值得肯定的。但由于C社众所周知的市场作风，再加上延续多年呈扩大之势的巨额亏损给新作开发带来的影响，过往的Captivate活动不是沦为“冷饭展示会”，便是成为一堆雷作的预演。在今年的游戏日活动中，他们一口气带来了6款正在开发中的一线作品，既有《生化危机6》这样万众瞩目的热作，也有《龙之信条》这样的原创品牌——看上去似乎卯足了劲，准备在2012年大干一场了。

靠人不如靠己

这种阵势，让人不仅想到了Captivate 09摩洛哥游戏日的情形，当时意气风发的Capcom挟本时代高清机初期辉煌胜利之余威，一口气公布了《失落的星球2》《丧尸围城2》《生化尖兵》等热作，它们几乎全部采用了外包方式进行开发。当时Capcom的如意算盘是由本社主力制作人担任监督，发挥日本人的创意，由欧美工作室担任主开发，发挥其技术优势，通过Capcom自主研发的通用引擎MT Framework来节约开发成本，提高全平台的开发效率。然而真实情况却是，为了节约成本，Capcom只能从一些小型私人工作室中寻找合作者。除了加拿大的Blue Castle做出了一款不过不失的《丧尸围城2》以外，其他几款采用“本土督战、洋枪打仗”模式开发的作品几乎全军覆没。位于斯德哥尔摩的GRIN小组在交差《生化尖兵》后不久，直接直接就关门大吉了。

在今年的Captivate 12展会上，除了《失落的星球3》和新“鬼泣”是外包开发的，剩下的作品均是由C社旗下的工作室完成。上一次同西方同行们合作的不愉快经历，除了劳资方面的矛盾以外，东西方文化的隔阂也是一个重要的原因。这一次，坐镇日本的监督们并没有像当初对待《黑暗虚空》的开发组Airtight Games那样，强制要求他们取消那些

美式风格明显的人设和台词，而是默许了外包公司的设计。看来作为西进路线执行最彻底的公司，C社已经开始学习尊重欧美玩家的口味了。

满城尽带混搭风

优化产品线的制作结构，重新调整风格定位并不能解决开发资金的匮乏。为了尽可能的满足当下玩家们的口味，我们看到在Captivate 12上展示的6款游戏共同的特点，就是从目前成功的动作射击游戏中寻找可以借鉴的元素，与原有游戏的系统框架进行嫁接——说得简单一点，就是哪个赚钱就抄哪一个！其中最为典型的例子莫过于《失落的星球3》，这款游戏回归初代“在冰天雪地之中同怪虫生物作战”的主题，顺应了被二代坑惨了的玩家们的呼声。玩法却与前两作都毫无共同之处：主角Jim可以在一个类似《星际争霸Ⅱ》的船舱中自由行走，在通讯器前选取支线任务，在机械仓库中购买和升级自己的Rig机甲。机甲的移动采用了欧美玩家喜爱的第一人称控制方式，单人探险流程则完全就是《死亡空间》的翻版。

《重铁骑》的前作《铁骑》以超硬派风格著称，如今的Capcom当然没有闲情逸致再做这种让普通玩家望而却步的怪兽形态游戏，新作的操控方式有些类似于《战地3》的坦克关，更容易被普通玩家接受。而在JRPG普遍低迷的当前，走“老滚”路线的JRPG《龙之信条》虽然仍讲述了一个“一群小P孩拯救全世界”的故事，但一个40平方公里的开放世界，上百个村落、小镇、城市，上千个支线任务，以及制作组承诺的高达400小时的游戏世界，都说明这是一款在JRPG历史上规模空前的作品。

至于万众期待的生化6”，在游戏风格上也将采用混搭方式——有人喜欢老“生化”的惊悚氛围，有人喜欢“生化4”的生存压迫感，有人觉得“生化5”拿着轻重火力胡搞一通的风格很有趣。现在，6代会满足三类玩家们的全部需要。执行总监小林裕幸表示这一作采用的是二代那种自选角色登场顺序的方法。游戏前几章的剧情在时间线上是平行发生的，Leon在橡树镇的冒险将会是最正宗的初代风格，Chris在东亚都市中的战斗体验则类似5代，“小威斯克”的战斗风格更接近“鬼泣”的高速、帅气和爽快的风格。

如果说高清主机初期的Capcom是一个锐意进取，技术领先的日系厂商，那么在本世代主机的末期，他们已经是独自苦撑日系厂商的门面。在技术和资金严重不足的境况下，拼盘主义不失为一种在困境下的解决方案。只是在新一代游戏平台已经被提上议事日程的今天，忙于拾人牙慧的C社也需要早做准备了。

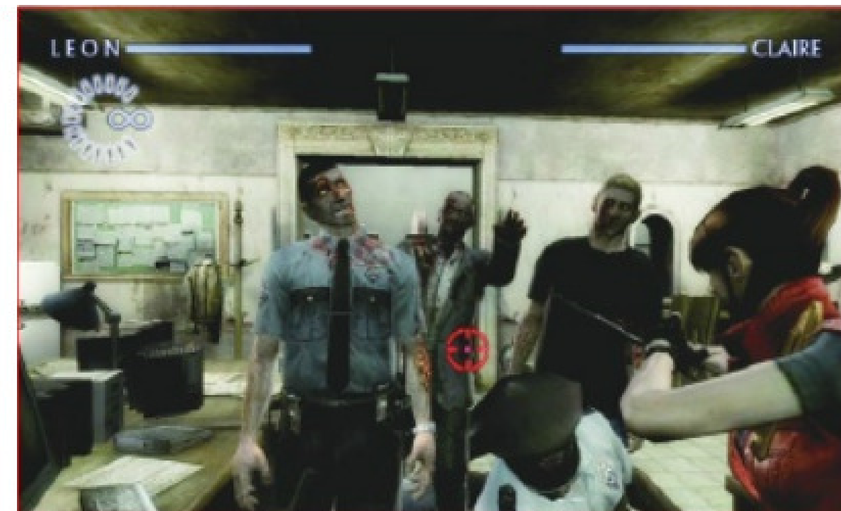




（左上图）新“鬼泣”是展会上为数不多提供实际试玩的游戏，体验后的媒体记者们认为游戏的手感尚可，但天使和恶魔两类武器的切换在混战中显得比较难以操控
（左下图）《失落的星球3》的主角也用上了体术攻击

（右上图）至少有一点可以肯定，《龙之信条》的打击感要做得比美国同行们好
（右中图）《生化危机——黑暗编年史HD》，HD之后画面果然更加不能看……
（右下图）展会上演示了Leon在橡树镇大学中的流程，敌人不多，氛围黑暗压抑，还有诡异的钢琴旋律的伴奏——还在迷恋洋馆的玩家们有东西可以怀旧了







当怀旧造就商机

随着以Steam为首的在线销售平台广泛流行，这个市场也发生了细分。最新的大作自不必说，那些长年得不到维护，因系统更迭而不能保证兼容性的老游戏也有着一定的市场需求，于是，GOG便应运而生。

■上海 CaesarZX

如果你和我一样对PC老游戏情有独钟（我指的是那些2000年以前的老游戏，而不是去年前年或者大前年的旧游戏），那么old-games.com、abandonia.com、myabandonware.com等免费老游戏下载网站一定是你经常光顾的地方。许多老游戏（尤其是16位DOS操作系统下的游戏）老到了开发商和发行商主动或被动失去版权，或者不再关心其盈利能力的地步时，便“沦为”abandonware（废弃软件），免费对外开放下载。这对那些怀旧的老玩家们固然是件好事，昔日30～50美元的一套游戏现在可以任由他们下载，然后利用DOSBox和ScummVM这类模拟器在Windows 95以上的新操作系统里运行。因此，学会使用模拟器外加四处寻觅无版权问题的被弃软件甚至盗版老游戏成了老游戏爱好者们的必修课。

但是问题来了。

16/32位混合的Windows 95发布之后，开发商开始逐渐不再制作DOS游戏。等到Windows 98面世之后，DOS游戏就彻底绝迹了。这在当时当然不是什么问题，但是对现在的怀旧者来说，却成为了一个巨大的障碍：一个时期的游戏全都玩不了了。所有针对Windows 9x系统的游戏不再能运行于DOS系统，也就无法再使用DOSBOX来模拟，而模拟Windows9x的VMware或者Virtual PC对新系统资源的消耗又太大，显然不是解决办法。那么你会问：那还有ScummVM呢？呵呵，ScummVM的那群牛人们也没有牛到让所有老游戏都兼容自己的软件。介于DOS和Windows Vista之间，也就是1997～2006年这段长达10年的间隙成了相当尴尬的时期。尽管有无数玩家不断为那些游戏的兼容性出谋划策，但始终没有一个统一完善的对策。

转机来自CD Project。

GOG的诞生

波兰人Marcin Iwiński和Michał Kiciński自高中起就是一对形影不离的好友。1994年5月，他们二人在华沙创办了波兰第一家游戏发行商——CD Projekt公司，当时他们的主要业务是为自己国家直接进口（主要是美国）电脑和主机游戏。1996年，CD Project发售了波兰第一批本地化包装的游戏，也就是说，游戏手册和游戏包装盒全部翻译为波兰语，这一举措不仅比直接进口大大降低了成本，也提高了受众度，促进了本国的游戏市场。在发行了无数广受好评的



外国游戏之后，CD Project被当时的媒体誉为“中欧最大PC游戏发行商”。3年后，他们代理的《博德之门》成为波兰历史上第一部完全“波化”的游戏。随后，《异域镇魂曲》《冰风谷》等游戏也相继被“波化”，为公司的良好名声打下了坚实的基础。之后的事情大家都清楚了——CD Projekt开始启动《魔猎人》的开发，这款游戏获奖无数，让CD Projekt这个波兰游戏公司第一次真正走向了世界。

CD Projekt本部的工作人员几乎个个都自小就开始接触PC游戏，对那些儿时的老游戏怀有深厚的感情。经过调查他们发现，如今不少老游戏不仅已经难以买到，而且这些游戏已经完全无法在今天的操作系统和配置下运行。这也促使公司在2007年的游戏开发者大会（GDC）后蹦出了为玩家提供“新PC能够运行的老游戏”这一念头。

2008年7月10日，CD Projekt宣布了一个重大消息：GOG.com项目启动。GOG——Good Old Games，本身其实是一个相当简单的理念：GOG给注册用户提供老游戏数字版下载，包括有版权的和无版权的，后者GOG会择优收录并免费赠送。但真正使得GOG变得如此不平凡的，是它的商品自身所包含的服务和附赠品。

2008年8月1日，CD Projekt开启了GOG.com的Beta测试，将近10万人参与测试。10月23日服务器正式向全球开放，顷刻间全世界怀旧的游戏玩家炸开了锅，原本只能通过自行使用Dosbox和ScummVM模拟器外加四处寻觅无版权游戏甚至盗版老游戏的爱好者们，总算有了合法享受自己所钟爱游戏的乐土，而那些为了玩老游戏而不得不装双系统的玩家们也从此得到了解放。

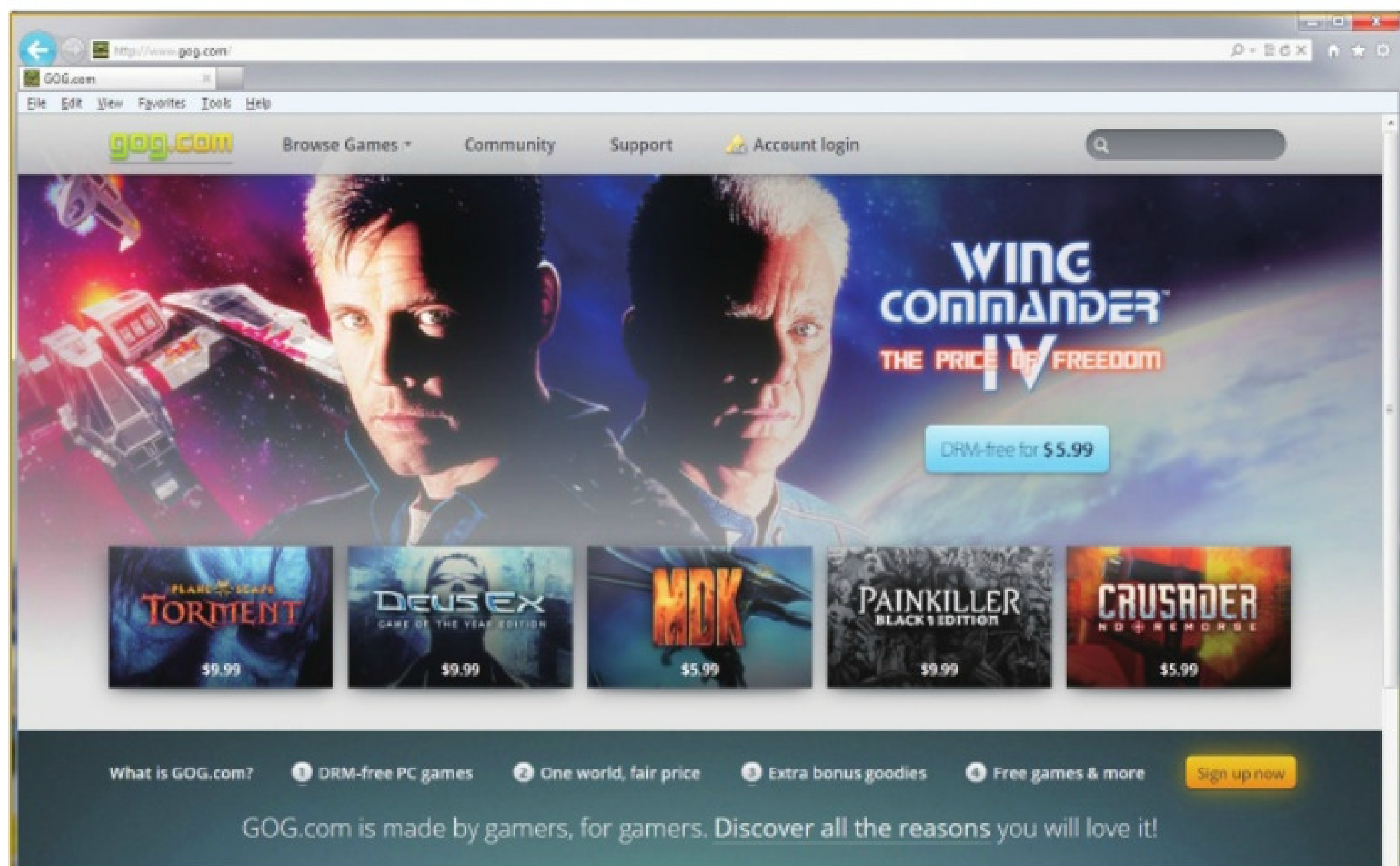
打造怀旧帝国

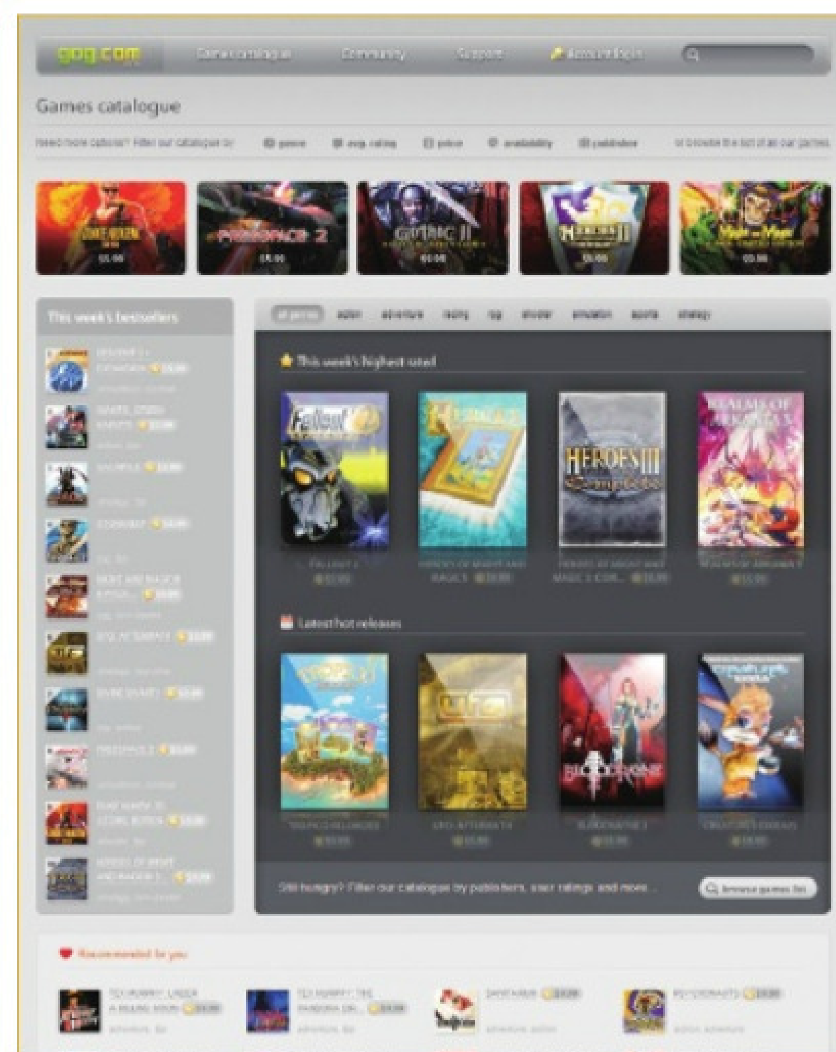
那些寻求老游戏的玩家，在GOG这里会得到无比贴心的服务。首先，GOG会为每一款老游戏修复甚至重新绘制封面、图标和宣传海报，使得它们看起来更接近新世纪玩家的眼光。然后GOG会为每一款游戏制作统一的傻瓜式安装包，全部使用GOG风格安装界面。对于DOS游戏，GOG会在安装包中捆绑DOSBox或者相应的模拟器。安装完毕后，玩家通过快捷方式启动游戏时，模拟器会自动加载，傻瓜式进入游戏。这就完全免去了怀旧玩家对模拟器相关知识的需求。至于那些棘手的Windows 9x游戏，GOG会自己想办法从版权所有者甚至最初开发人员处获取有用的信息，从而解决部分游戏对新系统的兼容性以及分辨率（比如宽屏）问题，或者不断从网络上搜罗各种民间高手的兼容性解决方案，再加以处理。目前为止，GOG上仅有10款左右的游戏对Windows 7兼容不甚完美，但可完美兼容Vista，这



（左上图）“魔猎人”系列现在是CD Projekt乃至GOG的支柱
（左下图）《银河飞将Ⅳ——自由的代价》的上架让GOG引发了新一轮关注
（右上图）最早登陆GOG的几个游戏
（右下图）Beta期间的GOG主页







个数字还在不断减少中。

和数字销售巨鳄Steam平台比起来，这个网站在游戏数字销售领域实在是太不很起眼了，可是Steam迟迟不愿意下功夫的领域却恰恰成为GOG的最大优势，那就是数字版的周边赠品。曾几何时，实体游戏包装盒里的赠品和手册等附属物品往往把硕大的硬板纸盒撑得满满的，你会发现这40美元买到的不仅是一个塑料片里的软件，更是一整套附件完整的商品，可以随时随地在手中把玩和观赏。而现在的美国游戏市场中，一款全新上架的游戏只剩下塑料盒及盒子里的一张碟了，稍有良心的会给塑料盒加一个纸套、一本形同虚设不足10页的安装手册、回执卡或者小广告。曾经的那种充实感似乎已经一去不复返了。

然而，GOG的出现让我们再一次看到了希望。尽管实体的扎实感已经成为回忆，但数字版的赠品让我们又有了回家的感觉。在GOG仓库中，10岁左右的游戏已经算是非常年轻的一批了，那些动辄20甚至30岁的古董游戏的开发商不是早已归西，就是被现在的巨头压迫得抬不起头，更不用说那些曾经用心来制作游戏的游戏人了。可是GOG却耗费大量的人力和时间在互联网上寻找与这些游戏相关的资料，甚至根据游戏制作名单在全世界到处寻找这些老游戏当年的制作者们，对他们进行访谈并获得他们手中的独家资料。他们尽自己所能地为购买他们游戏的玩家提供与该游戏相关的丰富数字版周边赠品，例如太空史诗《银河飞将》（Wing Commander）、冒险游戏《最长的旅程》（The Longest Journey）的游戏概念图等赠品，都是来自GOG拜访原游戏开发者后才获得的珍贵素材。甚至在某些游戏上架之后，还会不断有新的赠品添加到对应游戏附赠列表中去，可见GOG确实在不断地更新每一个产品的周边。

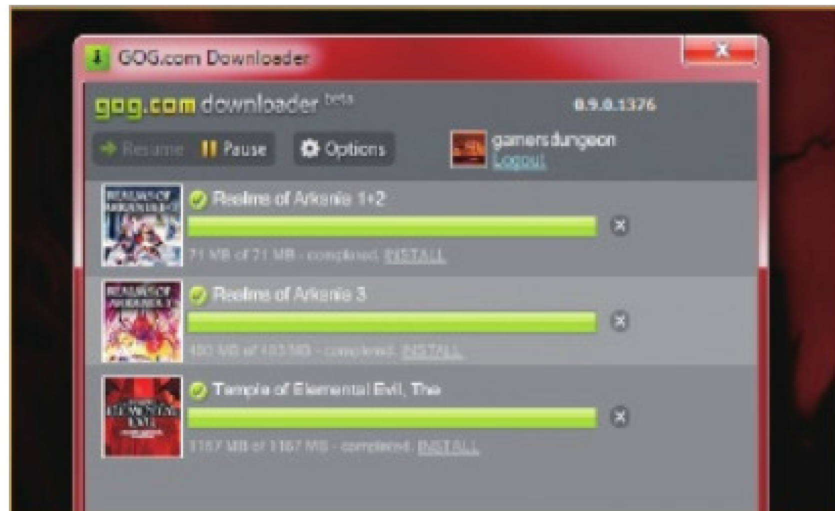
然而，理想往往必须建立在现实的基础上，上述的增值服务对一个5.99甚至2.99美元的游戏来说实在是“过于”物有所值了，仅靠这些老掉牙的古董或许可以维持网站的正常运作甚至有少许盈利，毕竟GOG是Good Old Games的缩写，顾名思义，它商品都是有超过10年甚至20年历史的古董，而古董收藏者和怀旧者只占游戏玩家群的很小一部分。可作为一家营利为目的的老牌公司，口碑成功之后需要做的当然就是赚大钱。

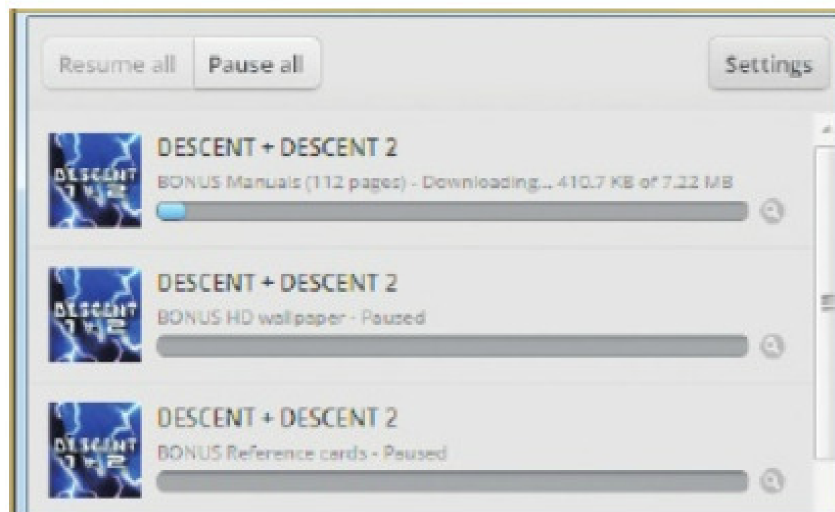
DRM的机遇

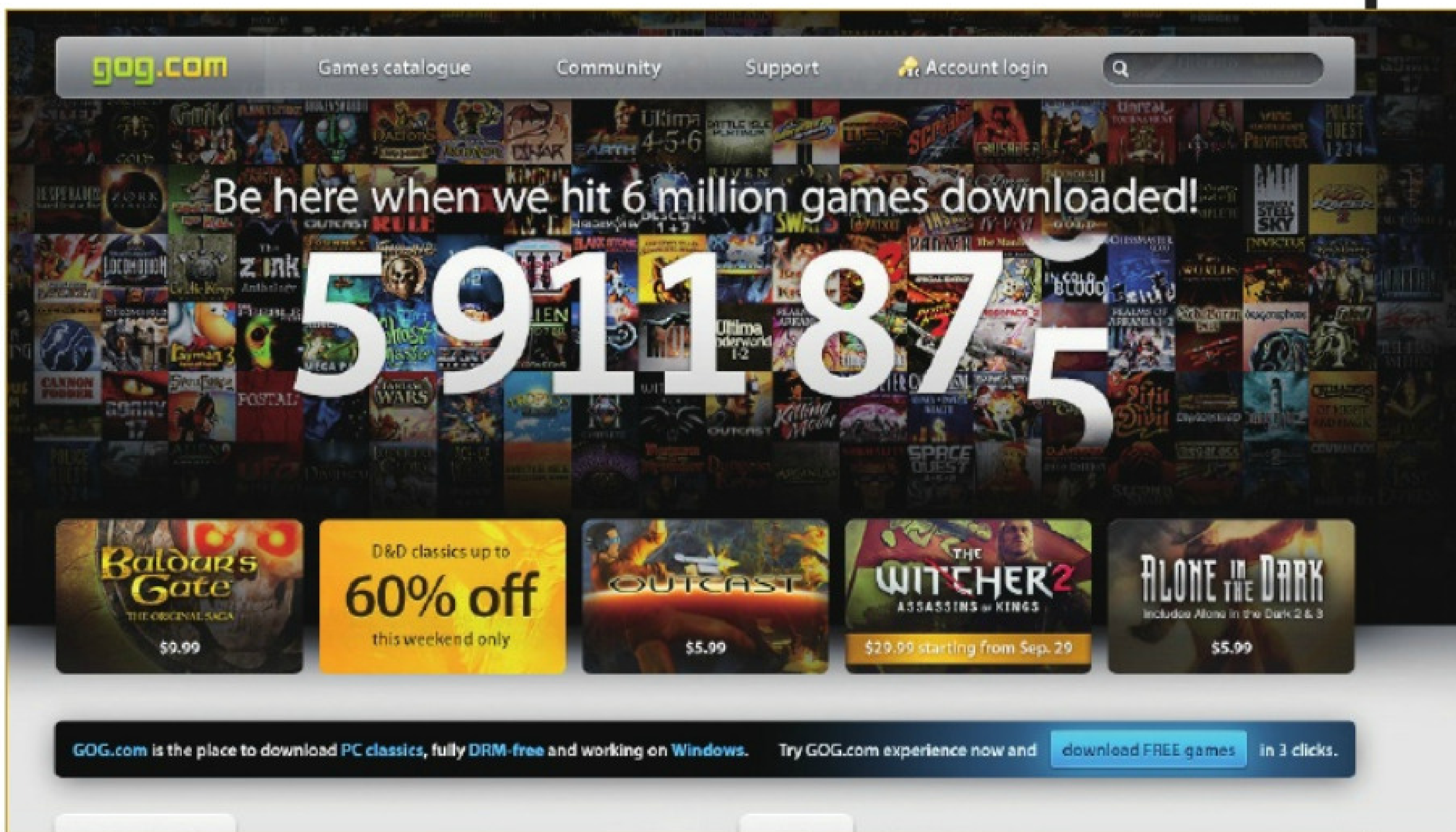
2008年，《质量效应》标志着游戏行业进入大规模使用“数字版权管理”（DRM）时代的开端。这个为防止盗版而生的系统本身目的无可厚非，但是也有着各种不人性的约束条件。同年，《孢子》因使用DRM适得其反，成为

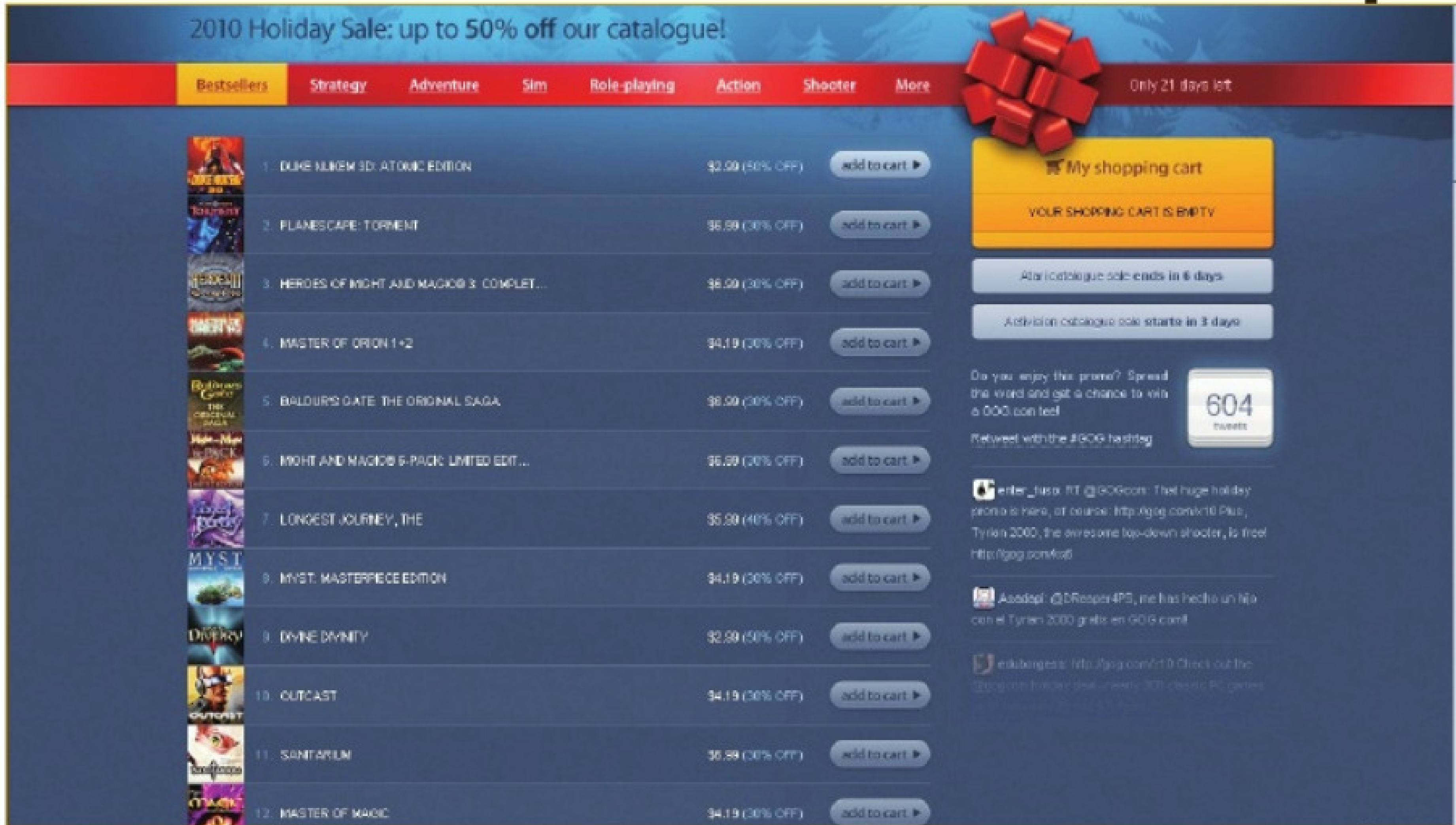
（左上图）600万次下载的里程碑
（左中图）2012年3月之前的下载器
（左下图）新下载器更小巧，速度却翻了10倍
（右上图）2011年末的下载计数器
（右下图）喜气洋洋的节日特惠页面











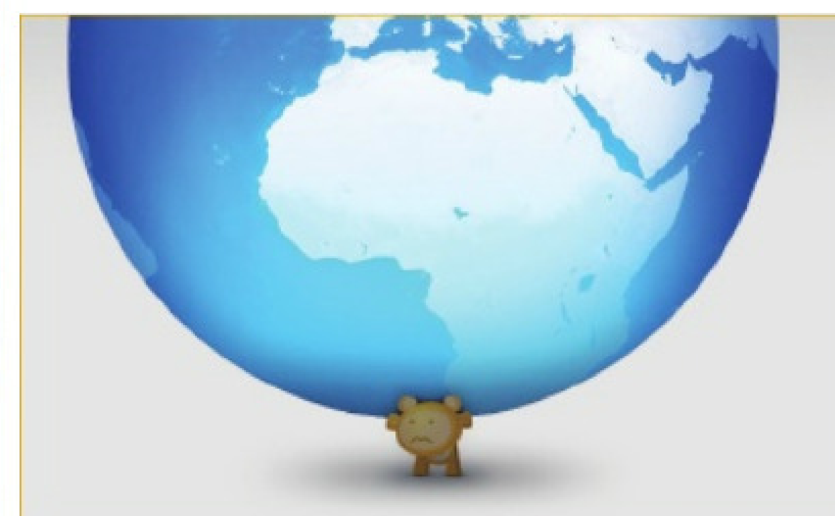
2008年全年盗版最严重的游戏。2010年，育碧的《猎杀潜航Ⅴ》《刺客信条Ⅱ》等数款PC版游戏的发售引起了强烈反响，罪魁祸首就是DRM中最不得人心的一条：强制要求玩家必须在整个游戏过程中始终保持联网状态。一旦网络中断，游戏就会无法保存甚至自动退出。合法玩家骂声一片，纷纷表示抵制。

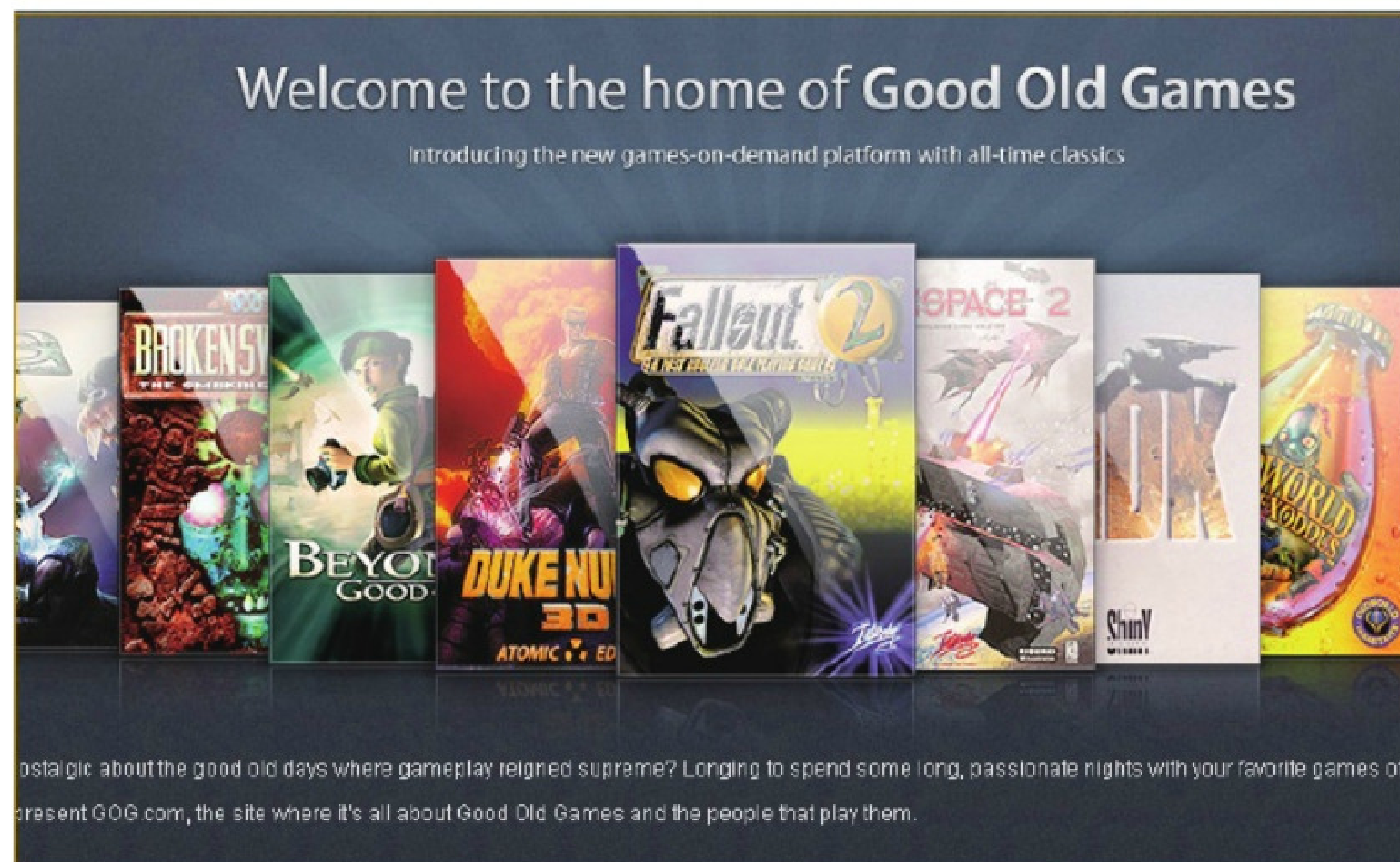
这一系列的风波让GOG找到了自我推广的突破口：推广DRM-Free理念，后来这也成为了GOG三大核心理念的第一条。他们强调自己发售的所有版权游戏不受到任何版权保护系统的限制，宁可被盗版，也要维护合法玩家的尊严。此外，GOG宣布反对目前游戏数字销售领普遍存在的域区域性定价，他们的游戏对全球所有地区的价格全部统一，任何玩家都可以享受到公平待遇。他们坚持认为，玩家选择盗版的原因有二，第一是价格，第二就是越来越多的反盗版限制，因此，他们的理念恰恰正是攻克盗版问题的关键，正版游戏也就无需在游戏里加入什么反盗版措施。那句响亮的口号“游戏不需要盔甲”已经足够形象地表达了这一理念.

2012年4月6日，GOG.com对外举行了新闻发布会直播，正式宣布GOG.com的改革启动：公司将在以保持老游戏稳步增长的前提之下，开始为新的独立游戏和较新的游戏大作提供数字销售平台，发行与其他平台不同的版本，比如“白金版”“特别版”“导演剪辑版”，诸如此类。其中包含了大量制作花絮和制作素材等丰富内容，而且保证依然不会有DRM，这几乎就是在公然与Steam提出挑战。同时，公司开始在各大媒体曝光中刻意回避“GOG=Good Old Games”这一概念，而反复强调“GOG就是无DRM和低廉价格的代表”。从成立之初到现在，基本GOG的所有游戏价位在5.99到9.99美元之间，几乎每天都会有“新”的老游戏和新游戏上架，每个周末也都会有主题对折活动，例如“EA经典折扣周”“经典RPG折扣周”等等。5.99对折就是2.99，这几乎等于国内当年所谓的“芝麻开门”版价位了。如此平易近人的价格让所有认为“花钱买老游戏不值得”的玩家无话可说。付款后即可随时随地利用浏览器或者下载器全速下载安装包，下载后一劳永逸无须再次下载，除非遇到更新或者有更多相关周边放出。如此便利而大胆的服务让人隐约看到了“良心”二字。

截止到5月，GOG.com已经与包括EA、育碧、动视暴雪、Interplay、Square Enix等超过34家世界知名游戏厂商合作，并有超过390款游戏新老上架，其中不仅有占95%以上的老游戏，也包括《心灵杀手》这样的热门大作。面对Steam平台几乎垄断数字销售领域的局面，GOG能否力挽狂澜？让我们拭目以待。









（左上图）新游戏也加入了GOG，而且提供的附赠品比Steam版区区一本PDF手册多得多
（左下图）这些经典大作大合影的气场，绝不是快餐游戏能相提并论的
（右上图）2011年年末大折扣导致GOG官网瘫痪
（右下图）向DRM宣战是GOG的最核心策略

赫德家族与“小鸟”

作为当前最火的游戏明星之一，“愤怒的小鸟”们的诞生除了偶然，还有必然。Rovio能从一个默默无闻的代工厂商走到今天，赫德家族功不可没。



迈克尔·赫德（左二）和彼得·维斯特巴卡，与Fox Filmed Entertainment的CEO Jim Gianopulos（左一）及两位演员站在一起。此时Rovio要为动画电影《里约大冒险》开发一个特殊版本——《愤怒的小鸟——里约》

■上海 小象咪咪

2003年末，芬兰小城埃斯波银装素裹。迈克尔·赫德（Mikael Hed）的家中来了个客人。

来访者不是别人，正是迈克尔的表弟——尼可拉斯·赫德（Niklas Hed）。当时尼可拉斯还只是个在校的大学生。他此行的目的，是邀请迈克尔担任他们新公司的首席执行官。这家名叫Relude的游戏开发公司，是尼可拉斯和他两个同学不久前共同创办的。

Rovio前身

事情要从几个月前说起。在芬兰，每年都会举行一次独立游戏的样品演示大会。虽然名为演示大会，实际上更像是个小游戏的大集市。众多游戏爱好者、在校学生、独立制作者，都会将自己制作的游戏小样，一齐摆在巨大的体育馆内，吸引那些有兴趣投资的游戏发行商。

尼可拉斯、雅诺·瓦克瓦依宁（Jarno Vakevainen）与吉姆·迪克特（Kim Dikert），都是赫尔辛基理工大学的在读学生。三人共同制作了一个手机游戏小样——《卷心菜之王》，并参加了2003年的游戏样品演示大会。这款多人对战的手机游戏击败众多对手，获得当年大会的一个奖项。这款游戏获得了另一家游戏商Sumea的注意。他们只花了几万美金就买下这款游戏的代理权。而这些钱已经足够尼可拉斯三人开办属于自己的新公司了。就在当年年底，一家全新的游戏制作公司——Relude，在芬兰埃斯波成立了。

尼可拉斯3人都是理工科出生，他们需要一个具有商业头脑和商场经验的人，担任新公司的首席执行官。而毕业于美国杜兰大学商学院的迈克尔，成了他们眼中的最佳人选。迈克尔·赫德在接到表弟的邀请时并没有意识到，这家只有3个人的小公司，将来会搅动整个游戏市场。在经过慎重考虑后，迈克尔接受了表弟的邀请，正式入主Relude，开启了他乔布斯式的事业奇迹。

不过，在2004年初刚进入Relude的时候，迈克尔发现这里除了创意，几乎什么都缺。最大的问题就是缺钱，这直接导致了公司员工一共只有可怜的3个创始人。迈克尔当上首席执行官后，专心打理公司业务方面的事情，将游戏开发

的工作放手给表弟和他的同学去做。一开始，Relude工作室只能为Sumea之类的公司做一些手机游戏的外包工作。只有3个开发人员的事实，还是让迈克尔头痛不已。他意识到，如果公司想要发展壮大，必须吸引更多的资本投入进来，并且开发出属于自己的品牌。迈克尔开始寻找各种机会，获取投资。

迈克尔第一个想到的，就是他的父亲——卡伊·赫德（Kaj Hed）。老赫德是个学金融出身的老资本家，手里掌握着大笔现金。迈克尔开始向自己的父亲兜售Relude的商业计划。与赫德兄弟不同的是，老赫德是个纯粹的资本家，他若是要投资，就必须换取相应的利益。2005年初，老赫德抛出了他对Relude的第一笔风险投资——整整100万欧元。以此为交换条件，老赫德获得了这家小公司近70%的股份。自此，赫德家族完全控制了Relude。同年，获得巨额投资的赫德兄弟，将公司名称改为Rovio。一个4年后响彻游戏业界的名字，就此诞生。

出走与回归

自从获得老赫德的风险投资，Rovio的公司规模就急速扩张。当年员工数就增加到25人，比之前一年整整翻了一倍。尽管改了名，但公司的运营模式并没有发生什么根本改变。Rovio的主要收入仍旧来自于外包项目。无论他们的游戏做得多好，最后的利润大头，都被发行商给赚去了。

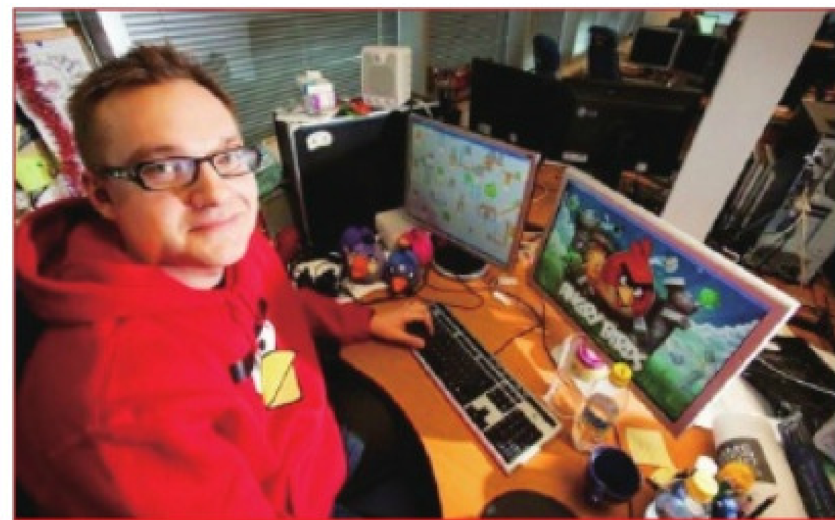
身为首席执行官的迈克尔对此非常不满。他知道，如果公司一直为别人做外包，没有属于自己的产品和品牌，是无法在这个行业里长期生存的。于是他提出，从公司员工里划出人手，开发属于自己的游戏。

这项提议立刻遭到了老赫德的反对。作为一个看惯了小公司起起伏伏的老风投家，老赫德认为外包是一种稳定的收益模式，它能最大可能地降低市场风险。只要能够按时按质满足客户的需求，那他们就是稳赚不赔的。父子俩的分歧越来越大，很快就被摆到台面上，局面严重到必须要有一人退出的地步。此时迈克尔股份微薄，人微言轻，甚至还不如他的表弟尼可拉斯。在金钱决定一切的商业公司里，最后的结果只能是迈克尔退出。

2005年末，迈克尔·赫德离开了Rovio，离开了游戏业，转而投身印刷行业，继续施展他的商业头脑。老赫德完全掌控了Rovio。在他的指挥下，Rovio开始了新一轮的扩张道路，公司人数也翻了一番，达到最高峰的50人。在此期间，众多手机游戏的外包单，也如老赫德所希望的那样，纷至沓来，其中不乏EA这样的大公司和《极品飞车》手机版这样的大单子。

（左上图）彼得·维斯特巴卡是最初鼓励赫德成立公司的人，后来他也加入了Rovio，担任市场总监
（左下图）迈克尔·赫德是Rovio最关键的人物
（右上图）雅克·伊萨洛是《愤怒的小鸟》最初的设计者
（右中图）老赫德是Rovio最大的股东，他也靠《愤怒的小鸟》成了大富翁
（右下图）尼可拉斯·赫德是Rovio最初的创办人之一











随着iPhone的诞生，手机游戏行业迎来了新时代，此时老赫德的Rovio却遇到了麻烦。他们已经为那些贪婪的游戏发行商开发了数十款手机游戏。受限于外包性质，公司利润始终没办法大幅提升，而面对不断上升的人力成本，公司在资金方面逐渐捉襟见肘，不得不开始裁员，随着2008年金融海啸席卷全球，Rovio加快了裁员的步伐。等到2009年初，裁到只剩下12个人，几乎到快要关门的地步。

亲历公司从巅峰落入低谷，身为创始人的尼可拉斯·赫德，再也坐不住了。他找到自己的伯父老赫德，和他商量能否能请回迈克尔，重新整顿公司，迫于现实的压力，老赫德终于同意让自己的儿子重新回到首席执行官的位置上。二进宫的迈克尔一回到CEO的座位上，就开始了他一直关注的iOS游戏计划。他召集公司里仅剩的策划人员，要求他们提出有趣的点子，将其中最好的做成iOS游戏。

小鸟诞生

2009年3月，资深游戏策划雅克·伊萨洛（Jaakko lisalo）在会上拿出了一张游戏概念图。这张图上，一群没有脚的小鸟，露出愤怒的表情，排成一排。图中没有说明这个游戏到底怎么玩，却吸引了会上的每一个人。迈克尔马上决定给这群愤怒的小鸟立项，并划拨约10万欧元的预算。

当时Rovio的主要工作仍是为发行商制作手机游戏外包，加之老赫德执掌期间，遣散了大批员工，以致于赫德兄弟竟然拉不出人手来开发原创的苹果游戏。不得已，他们只能让员工们在外包项目的空余时间里，为这群小鸟添加有趣的玩法。就在这些挤出来的时间里，一个用小鸟打弹弓的游戏雏形被建立了起来。他们又根据玩家的反馈，借着当时“猪流感”蔓延的新闻，给游戏里加入猪头模样的敌人。不出几个月，游戏就完成了。

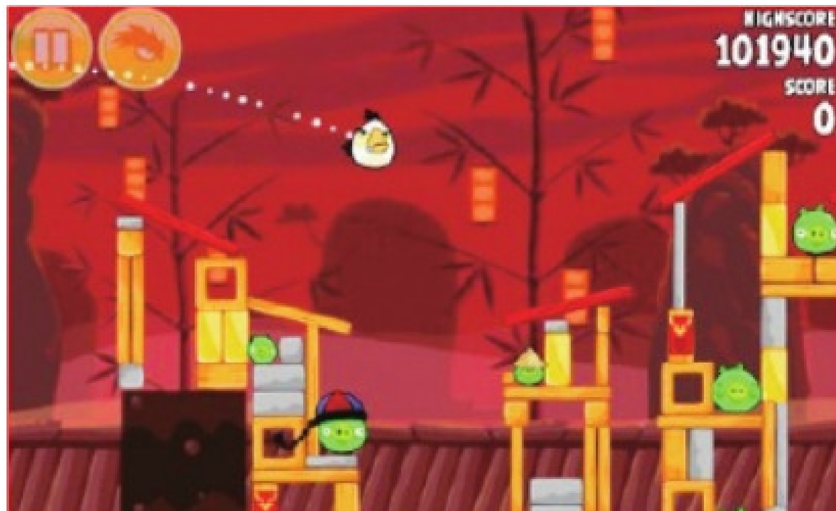
赫德兄弟对这款名为《愤怒的小鸟》的游戏充满期待。这几只小鸟也不负众望，一上线便窜升到芬兰iOS游戏排行榜第一名。之后Rovio抓住机遇，让这些小鸟成功降落在英美市场。很快，它就如所有人看到的那样，成为全球最风靡的手机游戏。毛绒玩具、主题公园、电影……一系列围绕“愤怒的小鸟”为主题的开发项目，如雨后春笋般冒出。而Rovio，也成了最炙手可热的游戏开发商之一。

随着《愤怒的小鸟——太空》上线，Rovio所创造的业界神话还在不断刷新游戏市场的记录。以前只要一提到芬兰制造，人们总会第一个想到诺基亚。而如今，在诺基亚被智能手机打得节节败退的年代里，Rovio和《愤怒的小鸟》，成为芬兰在世界上新招牌。而与其紧密相连的赫德家族，也因此成为游戏业界的一段佳话。P

（左上图）Rovio诞生在这样的游戏样品大会中
（左中图）为了迎合中国市场，Rovio还推出了《愤怒的小鸟》春节版
（左下图）《愤怒的小鸟》还走进了真正的太空
（右上图）Rovio的会议室里，有一只巨大的怒鸟
（右下图）最早版本的《愤怒的小鸟》里，没有明确的目标和敌人











寂静风暴Silent Storm类型策略制作Nival Interactive发行JoWood发售日2003.11.7

寂静风暴

回合制策略游戏总给人一种一本正经的印象，一板一眼，按部就班，层层推进执行任务。倘若你抱着这个印象去玩《寂静风暴》，多半会有“膝盖中箭”之感。

■湖南 兔子半妖

住在大学宿舍的妙处就在于，你做很多事情的时候，身边都会冒出一帮花样百出的参谋官。若你要做的事情恰好是玩游戏的话，那么参谋官就更多了，当然我也曾有一群能干的同学参谋官。

直到我遇上了《寂静风暴》

用今日的流行语来说，《寂静风暴》的亮相相当文艺：一个文艺气十足的哥们坐在燃烧的城市废墟中，淡定地吹着口琴，火焰掀起的热浪翻动着地上的笔记本，仿佛是武器设计图纸的图样隐隐若现。

但是游戏的开局就根本不是这么个文艺范儿——如果你选择德国佬之类的主角，就会惊讶地发现自己执行的第一个“任务”居然是在街头遇到一帮悍匪打劫银行，孤身一人的主角要迎击放倒两三名德军的劫匪；如果你选择同盟国阵营的主角，第一个任务就更加夸张，要干掉一票德国人，再把负伤的长官给救出去。

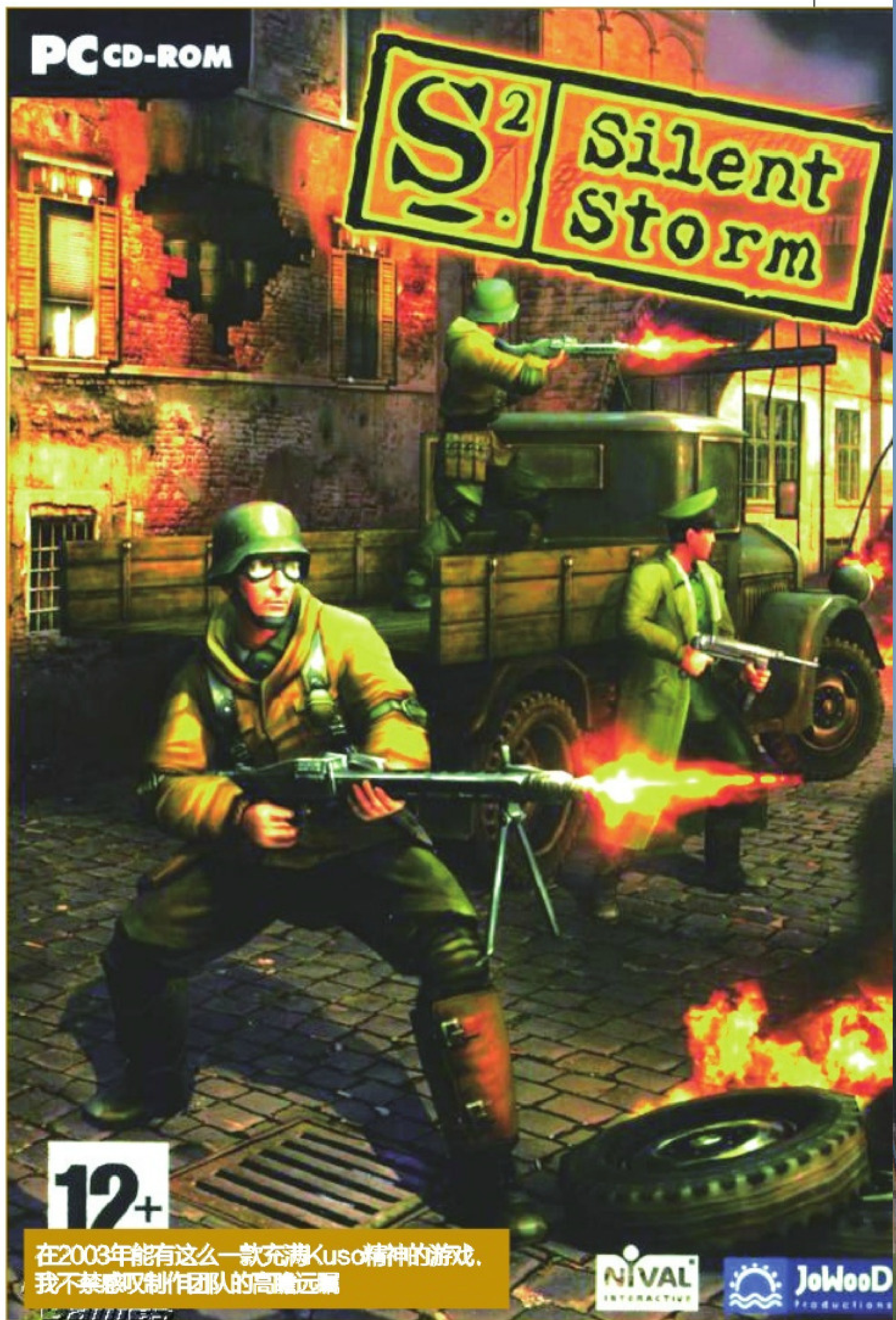
到此为止这个游戏已经隐隐有了一股《盟军敢死队》的感觉，让我当时的室友们欣喜若狂。《寂静风暴》初期的任务基本都是精锐小分队在敌人的重重把守下精确地完成任务的路数。这种体验能够刺激到大多数军事题材游戏的爱好者，更何况《寂静风暴》本身也很强调战斗。如果秘密行动不小心暴露了，那么正面把敌人暴打一顿也是有其独到的乐趣的。所以你看，一个与《盟军敢死队》类似的摸哨兵、埋地雷、偷情报被敌人伏击而且还有一大柜子武器可选的游戏应该算是很有趣的了——我们是这么想的。

直到我们遇上了一幢房子

没错，就是孤零零的小楼房。楼房周围有着稀疏的植被，而它本身则被砖块封闭得严严实实，只有一楼的一扇门不坏好意地紧闭着。按照我那帮室友参谋官的意见，我就该一脚踹开门冲进去，什么波波莎冲锋枪啊、MG42机关枪啊、SVT狙击步枪啊，尽情往敌人的头上招呼，将他们统统击毙，然后搜尸体Loot走人。但是作为一个对自己严格要求的伪军迷，我是断然不会采取这般凶暴的战术的。

我的计划是，狙击手和军医两个人在远处卧倒，用步枪掩护；侦察兵上前撬门携消音手枪潜入，工兵手持消音冲锋枪在门边策应；掷弹兵和突击手靠墙站好，用冲锋枪瞄准房子两侧，随时准备接应门边的两位，这样6个人的火力都可以覆盖室内和室外可能出现敌人的位置。

就在侦察兵打算动手的一瞬间，工兵发现门上装了诡雷。突击行动立刻停止了……之前从未遇到过这样的情况，所以我的队员都没有携带拆弹工具，唯今之计，只好引爆那个诡雷再强攻了。4个人都从门边撤回，掷弹兵挥舞着臂膀，远远地扔出了手雷。头两次爆炸几乎同时响起，门爆成了无数的破片。然后是第三次爆炸，第四次爆炸，第五次爆炸……硝烟散去，画面的顿卡也结束了。那幢大概曾经堆满了易燃易爆物品的房子，只剩下了一个巨大的、分层的坑。而



在2003年能有这么一款充满Kuso精神的游戏，我不禁感叹制作团队的高瞻远瞩

我们要去取的情报，就躺在那个曾经是地下室的坑里。

爆破，Loot，任务瞬间完成。好吧，我顿时觉得这个游戏的物理引擎可以带来新的乐趣，这也让我曾以为《寂静风暴》就是个拆楼游戏。

直到我遇上了后期的怪力乱神

在得到那个孤楼爆破事件的启发之后，我迅速改变了作战方针——不再刻板地照搬特种部队题材电影式的破门作战方法，而是全体掩护工兵靠近敌人据守的建筑实施爆破作业。不论敌人数量有多么庞大，装备有多么精良，在一次彻底的爆破作业之后，都只有被无数块砖块就地填埋的下场。

然后，在第N次爆破作业之后，我们在纳粹德军的某个基地地下室里发现了一件怪异的武器：一把尺寸堪比重机枪的巨型阔刃剑。我把它带回基地的武器柜后，参谋官们纷纷表示虽然不明白这个过于穿越的武器到底有什么来历，但它着实是太美了。有个狗头军师甚至提出了要我删档重练近战向人物挥舞巨剑劈杀敌人的设想，当然，这等过于超前的想法被集体扼杀掉了，游戏里的人物根本无法装备那把剑。

所以我的盟军特种小分队就在惦记着巨剑的同时继续执行任务，逐渐遇到一些怪异的敌人，比如穿着连体雨衣戴防毒面具还肩扛绿色光束炮的怪蜀黍。我实在想不出在二战的环境下有什么东西需要用光束炮来对付；还有戴着皮盔挥舞着手枪冲上来送死的家伙，似乎是名叫机甲驾驶员的……

等等，机甲驾驶员。既然驾驶员都在宿舍里，那说明宿舍外面那几个硕大的红色罐头状物体就是机甲？我试着选了一个队员点击那红色的罐头，居然可以坐进去。伴随着液压筒的鸣叫，红色的罐头站了起来。它的造型十分之眼熟，如果我没有记错的话，这应该是帝国华击团·樱组的光武，没错，你还记得《樱花大战》吗？既然是传说中的光武，那么战斗力自然是碾压式的了——遇到步兵，直接用榴弹发射器和加特林机炮送走；遇到同类，就用反坦克步枪击穿对方的观察窗一发毙命；若有少数敌人居然敢在掩体后负隅顽抗，便高举着巨型阔刃剑过去一刀两段。

从那之后，《寂静风暴》的体验又来了一次剧烈的转变，盟军特工们放弃了传统的爆破战法，纷纷驾驶状似罐头的光武或是状似《异形2》里步行搬运机的机甲，用光束炮、加特林机炮乃至巨型武士刀之类的东西迎战神秘的雷神之锤组织……最后，他们将要迎战驾驶着飞行光武的日本女忍者……

而且，《寂静风暴》的神展开还不止这么点，这扭曲的神作还用《寂静风暴——哨兵》《镰刀与铁锤》续写了自己的传奇……

（左上图）打过第二个任务后，就有一大堆个性迥异的队友可以招募，他们的档案除了特长之外还包括了婚姻状况——而队友在游戏中也会抱怨“我伤成这样以后怎么嫁人……”之类的话
（左中图）当然，最简单直接的做法还是先爆破拆楼而后扫射
（左下图）如果你酷爱潜行的话，大可以上演工兵铲拍人的精彩场面







（右上图）在游戏的中期，玩家会遭遇一个叫做“雷神之锤”的第三方阵营
（右下图）喜欢正面硬打的玩家也可以尽情享受排队扫射的快感





年鉴2006

作为新旧主机交替的一年，2006年的游戏业界也是起伏不断，虽然E3的转型给业界蒙上了一层阴影，但此时人们迫切期待能发挥次世代主机真正实力的游戏，因此大作不断，就连PS2这个索尼最成功的游戏主机也绽放出最后的辉煌。

■晶合实验室 Oracle

1月27日，日本微软对《Fami通》表示：“情况远比我们想象的艰难。”经过Xbox为期4年的开拓，微软在日本游戏市场的道路却更加艰难了。Xbox 360发售一个月的销量仅相当于当年Xbox发售3天的销量，与美国一机难求的盛况形成鲜明对比。从微软的重视程度和当时媒体对此话题的津津乐道，我们大致可以看出当时日本市场举足轻重的地位，这也是为何微软会花重金吸引开发商为Xbox 360开发日式游戏的原因。从当时被视为PS3命脉的“独占”大作《最终幻想XIII》《合金装备4》《鬼泣4》《VR战士5》《铁拳6》就能看出，此时无论媒体还是玩家，对日式游戏仍有很强的依赖惯性。而且这个时候的日式游戏也的确不负众望，2006年上半年，以国际化程度较为成熟的“最终幻想”系列一马当先，向整个游戏市场投下数颗重磅炸弹。

最后的辉煌

3月16日，跳票多时的《最终幻想XII》终于在万众期待下正式发售，并一举获得《Fami通》满分评价。历经6年发展，PS2就算没有达到索尼在发售之前所吹嘘的水平，但像《最终幻想XII》这种末期游戏的表现，也远远超出了人们对PS2自身硬件限制的预料。在这台机能贫乏的主机上，日本厂商的细腻的美工与雕琢在这些游戏里表现得淋漓尽致，他们用有限的特效、有限的贴图，甚至有限的发色数，创造出一个个精致的游戏世界。在游戏性上，成熟的ATB系统和“因势制宜系统”也将日系RPG特有的奇思妙想推向极致。

挟《最终幻想XII》满分之势，在这一年的E3上，Square Enix一口气公布了3款“最终幻想13”系列作，让全世界的爱好者为之沸腾。“Playstation 3 Only”的字样也让其中两款（另一款是手机游戏）被视为是PS3的王牌作品。此时更多的日系“王牌”还在酝酿中，人们并没有预料到日本厂商会在高清浪潮中如此无力。但不管怎么说，这这一年的日式游戏是扬眉吐气的，老牌续作基本犹抱琵琶半遮面，《最终幻想XIII》CG级别的“实际画面”也让人无限憧憬。但悲剧的是，从《最终幻想13 Versus》公布以来，已经过去6年了，在这6年里，“战争机器”“质量效应”“神秘海域”“抵抗”系列都完成了整个三部曲，“使命召唤”系列已经出了6部，大家已经玩到了“暗黑3”，连《永远的毁灭公爵》都发售一年了，“Versus”的发售日还遥遥无期，听着真让人伤感。

Capcom的态度

与其它踌躇不前的日厂相比，在次世代初期，Capcom绝对算得上一颗耀眼的明星。对于Capcom的Fans，这一年有悲伤，也有希望。

4月20日，Capcom旗下工作室四叶草开发的《大神》在日本发售，《Fami通》39分的超高评价说明了媒体对它的赞赏，无论在日本还是在欧美，《大神》都引起了广泛的赞誉，无数人为它鲜明的艺术风格所倾倒。但这也是典型的“叫好不叫座”作品，漫长的开发周期和巨额的投入与游戏销量完全不成正比，Capcom因此于10月12日宣布解散四叶草工作室。

四叶草的解散让无数人为之叹息，这个工作室曾以自己独特的理念，为我们带来了《幻侠乔伊》《神之手》这样别出心裁的作品。在商业气息浓厚的游戏市场，这样具有鲜明艺术特色又兼备游戏性的作品非常难得。四叶草的解散引起了轰动，对商业和艺术的探讨，仿佛当年黑岛解散一幕重现。事已至此，当时Capcom著名制作人稻船敬二就四叶草解散一事接受采访时说：“我清楚如果在媒体面前评论此事可能会给自己招来麻烦，但我要强调的是，游戏不是艺术品，而是一种商品，如果我们游戏人把游戏当成艺术品来看的话，那结果就是……”稻船敬二此时停顿了一下，接着又继续补充说：“当我们欣赏毕加索和梵高的作品时，我们可能都清楚它是美的，能不能卖出去其实无所谓。然而对于游戏来说，它是一种产品，是一种普通消费品，游戏制作人在游戏开发过程中必须要首先考虑到这一点。”

与四叶草的领衔者三上真司不同，稻船敬二贯彻了“游戏并非艺术品”的理念，于是就有了2006年《丧尸围城》的大卖，为Capcom在次世代开了一个好头。之后《失落的星球》Demo更是让人领略到日式游戏在高清平台下独特的魅力。Capcom自家开发的MT Framework引擎将日式游戏的夸张风格和强大的欧美图形技术相结合，出色爆炸和粒子效果十分抢眼。这个时候的Capcom，简直就是日本厂商中的翘楚，能拿出优秀的作品，走在技术的前沿。倘若那些保守的日本厂商能学习一下这时Capcom的态度，也不至于在整个高清时代如此凄惨了。

转型

2006年E3最大的新闻就是E3本身，即E3宣布转型，

由“电子娱乐产品展”转变为“媒体与商家峰会”，这个持续了11年的业内最高盛世，差一点就定格在这一刻。

当然现在我们知道，在低调举行了两年之后，玩家的大型盛会又回来了，这让E3的这次转型显得尤为耐人寻味。在宣布转型的时候，官方的说法是因为“许多厂商抱怨E3目前的举办规模过于庞大，范围覆盖过广，在很大程度上增加了厂商集中展示自己公司产品并向业界传递有效信息的难度”。但媒体和玩家显然有着另一种解读，一时间众说纷纭。有一种说法是因为Wii在2006年E3太过抢眼，现场Wii的展台排满了长龙，其它厂商为E3花费了大量的资源，到头来风头被尽数抢去。因此他们向E3官方施压，促使其转型，以消除Wii的观众效应。当时还有这么一个段子，E3宣布转型后，包括微软、索尼、EA，育碧的所有厂商都表示“会一如既往支持E3”，只有任天堂默不作声……

在你看到这期杂志时，新一轮的E3大展已经开始，希望这次展会能多一些激情，少一些失望。

大作——东边西边一起亮

2006年诞生了很多脍炙人口的名作，除了前面提到的几款日系大作，欧美这边也涌现出不少重量级作品，其中又以RPG最为抢眼。

在此之前，RPG曾进入了一个低潮期，次世代的来临让画面表现突出的“车枪球”更加泛滥。到了2006年，局面开始有所变化。上半年不仅有来自东方的《最终幻想Ⅻ》，更有纯正西方血统的《上古卷轴Ⅳ——湮灭》。后者重新定义了新时代的RPG形态——真实的画面、广阔的世界、庞大的支线剧情、充分的自由度。《上古卷轴Ⅳ》拥有不亚于FPS的画面，亮丽的HDR效果也一时成为典范。欧美RPG一直试图展现给玩家的奇幻世界，终于在强大的硬件支持下实现了。

到了下半年，RPG更是进入了一个井喷期，《泰坦之旅》《哥特王朝3》《无冬之夜2》《魔法门之黑暗弥赛亚》……基本上每个欧美RPG流派都有出彩表现（而且还都选择在10月一起井喷），无一例外地拥有出色的画面表现，以及极高的配置需求——是的，这一年PC玩家不用眼馋次世代主机，除了RPG，PC平台的特色——战略游戏，也有数款大作。《英雄连》直到现在还是最好的二战RTS，《中世纪2——全面战争》也创造了一个新的里程碑，太空“4X”类游戏已经很久没有像样的作品了，2006年的《银河文明——死亡领主》和《太空帝国Ⅴ》让“4X”爱好者过足了瘾。

比但较悲剧的是，这一年的PC游戏也让人又爱又恨。

（左上图）丰富的活动是《征途》当时的一大特色
（左下图）《最终幻想XIII Versus》尚未发售，已经大幅度缩水，这样的对比让我们笑不出来
（右上图）《最终幻想XII》将ATB运用到了极致
（右下图）当时多少人垂涎于《上古卷轴IV》的画面，只恨自己跑不起来









此时PC玩家的主流显卡还是GeForce 7600GT这一级别，对这些PC大作的高画质模式完全无能为力。其实别说G70系列显卡，哪怕是2006年底发售的G80系列，除了售价与一台PS3相当的GeForce 8800GTX，其它型号在面对当时的大型单机游戏时，也只能“望帧数兴叹”。想要实现和次世代主机相同的画面效果，要付出几倍的金钱，的确是当时的真实写照。不过现在依然有人将这种言论挂在最边，未免有些坐井观天了。

“免费”的王道

从前两年的小规模试行，到2006年全面超越收费网游，免费网游完成了在国内的探索之路，开始全面占领国内市场。2006年的大陆网游市场，免费网游的数量已经有80多款，其中包括所有服务器永久免费和部分服务器免费的网游。而收费网游的数量已经不足50款，且其中多数是已经运营了两三年的老游戏。绝大多数新网游宣布免费，除了《星战前夜》《大航海时代》《龙与地下城Online》这些当年号称挑战“魔兽”的欧美网游仍采取收费模式，敢于收费的新网游屈指可数。不仅如此，曾经的经典网游也陆续推出免费服务器或免费版，代表作就有《魔力宝贝》《剑侠情缘Online》和《石器时代》。

此时的免费网游还处在初级阶段，圈钱方式很不“科学”。基本是以剥夺玩家的正常游戏乐趣为代价来创收，玩家到达一定等级后，经常会发现如果不买游戏商城的道具和装备，连日常的打怪和恢复都成问题，总之十分“坑爹”。即便如此，“免费”依然是国内网游扩大市场最关键的一步，无数新玩家被吸引进来，构成了国内网游市场最底层的基石。

转机出现在这一年开始运营的《征途》里，无论后世如何评价这款游戏，免费网游能走到今天这一形态，《征途》起了至关重要的作用。你可以说《征途》里的玩家差距极大，付费玩家肆意横行。以一当百。但这款游戏里，但免费玩家的需求不再被忽视，能相对正常地打怪升级，如今主流网游“任务不够，活动来凑”的基本架构，也是《征途》确定下来的。游戏提供了大量的官方活动来帮助免费玩家成长，至于花了大钱的玩家，则可以在游戏提供的环境里，享受“万人之上”的乐趣。

《征途》最大的“功劳”，在于它改变了以往免费玩家与收费玩家严重割裂的局面，将其转变成前者为后者服务的模式，前者出时间，后者出金钱，通过游戏内部的设定将这两个群体牢牢联系到一起。至此，让无数资本家趋之若鹜的网游模式才算是真正出现，并延续至今。

（左上图）作为年末阻击PS3上市的杀手锏，《战争机器》让我们看到“虚幻3”引擎的强大实力
（左下图）我们已经太久没有看到像《英雄连》这样优秀的RTS了
（右上图）艺术还是商业，这是个问题
（右中图）毫无疑问，四叶草工作室选择了艺术
（右下图）微软和玩家都迫切需要一款能证明Xbox 360实力的游戏，能表现大量同屏人数又兼具不俗游戏性的《丧尸围城》理所应当地受到广泛欢迎





CLOVER STUDIO





三國志12

上手攻略

■策划 本刊编辑部 ■执笔 蓝星

像《三国志12》这样的游戏，要做怎样的攻略，确实让我们颇费思量。一来三国题材太过大众化，玩家层次难免参差不齐且口味各异，二来之前数代游戏发行之初一直困扰玩家的语言问题已得到解决，有些内容则不需在攻略里细讲，所以我们决定将攻略分成"上手篇"和"进阶篇"两部分，本次刊登的是"上手篇"。在"上手篇"中，我们将简化资料罗列部分的内容，争取不出现长长的各类表格，同时，也将减少评论方面的内容（想看评论的话就去看专题吧），主要内容将是游戏中各个要点的讲述和剖析加上初步的游戏心得体会，供大家参考。相对有些难度的内容，请看"进阶篇"（6月下刊登）。

界面及相关操作

简单的讲，《三国志12》中就存在四类界面，分别是城池界面、大地图界面、战场界面、各类查询界面。

城池界面可以看成非战斗界面，各种与内政、外交、人事甚至征兵的操作均在此进行，通过界面右下的"大地图"按钮，可切换到大地图界面。

大地图界面在游戏中作用不多，但可在此观看天下大势，其上可直观反映出城池之间的连接关系，玩家不可不察。

战场界面是指攻打（或被攻打）时出现的战争界面，界面里大致包括被攻打的城池以及城外小范围的野战地形。不同的城市，野外地形是不同的。

在界面中，有4类地点需要注意，一是城池，大城可能有多道城门，小城只有一道城门甚至没有，城门的防御度一般为800，最高可到1200。二是守城方的本阵，在城池中，以本阵被攻破为攻城方的胜利标准。三是攻城方本阵，同样，攻城方本阵被攻破就意味着攻方失败。四是野外据点，不论攻守哪方，占领这些据点都会增加指挥力。

下面再明确一下战役的胜利和失败条件，本代只有攻城战或守城战，想打野战是没指望的——

攻方的胜利条件：攻陷对方的本阵（或干掉所有的守城兵，不过电脑不会不在本阵留兵，所以一般还是攻陷本阵）；守城方自动撤退。

守方的胜利条件：攻陷对方的本阵；攻方自动撤退；时间耗尽（每场战役都是限时的，时间耗尽算守方胜利）。

从上面的条件分析可知，本阵的防卫是最重要的，守方比攻方的优势在于守方有城墙的保护。

各类查询界面，就是指游戏界面最右下的几个按钮，基本上可以查到游戏中的各种数据，不多解释。

大地图

大家看看下左这张大地图，同11代的地图相比，简略了很多，更像是一张示意图，同时地图上的城池也少了两座（建宁、安定），但这张地图上反馈出的信息，却是玩家必须关注的。

注意看下城池和城池之间的连线，这代表的是城池之间有道路连通，而你出兵就只能打到某个有道路相连的城池，有的两个城池看起来距离比较近，但实际上并无道路直接连通（比如上庸和永安）。

还有一点需要注意的是，本作在战斗时可邀请援军参战（只能邀请一支援军，可以来自本方的另一个城池，也可以来自同盟者的某个城池），而被你攻打的敌人也可以邀请他的一支援军参战，但不论是哪方请的援军，发兵的城池也必须和你所攻打的城池是直接连通的。

纵观整个地图，有两个城池是与周边的6座城池直接连通的，这两个城池分别是江陵（与江夏、襄阳、长沙、武陵、柴桑和永安相连）和柴桑（与庐江、江夏、江陵、长沙、建业和会稽相连），这两处必定成为游戏中的乱战之地，好在大部分剧本南边的势力不是很多，不过玩家在出兵占领这两个城池时，一定要把周遭的情况看清楚，否则被多家电脑来个车轮战，哭都来不及。

除了上面说的这两座城池，还有7座城池是与周边5座城池相连的，这些城池（江夏、寿春、洛阳、陈留、小沛、邺、南皮）玩家也要留意一些。当然，相邻的敌城多了，"掠夺之策"效果就特别好，一下可以抢很多家呀。

相比之下，襄平、西凉、云南3座城池，只和周边的一座城相连，不过这样的城地处偏远是一定的了，对于玩家的发展多少会有束缚。唯一不能理解的是会稽，居然和柴桑是连接的，这会是怎样的一条路呀……有兴趣的读者可以看看"三国志"系列的3、4、5等若干代，这两个城不是连接的，这个设定一定是光荣故意而为之，只是不知道为什么。


大地图上看的是城池间的连接关系，这一点很重要


刚刚攻下的刘璋的城池，城内设施因战火破坏不少



游戏开始时的各种设定直接影响其后游戏的乐趣

城池及设施建设

《三国志12》中共有40座城池，按区域分为河北、中原、西北、吴越、荆楚、巴蜀六大块儿，按州来分就是幽州、冀州、并州、青州、徐州、兖州、豫州、司隶、雍州、凉州、扬州、荆州、益州。

其中河北地区包括幽、冀、青、并四州，中原地区包括兖、豫、徐、司隶四州，西北地区包括雍、凉二州，吴越地区包括扬州，荆楚地区包括荆州，巴蜀地区包括益州。

不同的州拥有的城池数也不一样，比如司隶就只有洛阳一城，而荆州却有包括襄阳在内的10座城。每个州都会有一座城池为州都（相当于一州的主城）。

城池也分4种类型，分别是大都市、农业都市、商业都市和通常都市。大都市包括洛阳、长安、邺、许昌、襄阳、建业、成都7座城池，商业都市包括南皮等12座城池、农业都市包括北平等12座城池，通常城池包括晋阳等9座城池。

大都市的征兵量有1.2倍的加成，城中最多可以修建12个设施。商业都市的市场收入有1.5倍的加成，城中最多可以修建8或10个设施。农业都市的农田收入有1.5倍的加成，城中最多可以修建8或10个设施。通常城池则无任何收入加成，城中最多可以修建8或10个设施。

玩家在占有很多城池后，尽量要依照城池的特点来发展该城池，比如大都市用来养兵、商业都市用来挣钱、农业城市用来种地，不过这是锦上添花的事情，玩家在势力小时，赶上什么城池，都只能勉力经营。

《三国志12》一推出，就有大批玩家说什么内政系统简单了，这里就不讨论这个问题了，有兴趣的读者可以去看我们的专题。其实我倒觉得城内各种设施有人值守才能发挥作用，这是个非常正确的设定，《三国志12》的内政体系要是能再细化一点儿，将是个不错的内政体系。

城池可修建的设施包括市场、农场、兵营、求贤所、技法所、巡查局、制造所、计略府等8种，以上设施都分为1～5级，花费一定的金钱和回合数即可升级完工。级别越高，要升级花费的金钱和回合数也越多，相应的设施提供的“产量”也越高。

设施必须有人值守，才能发挥其应有的作用，比如一个4级的兵营，没有配属将领的情况下，每月的征兵量只有40，即使配属一名统率低的只有24的将领，每月征兵量也会达到283，差距非常之大，不可同日而语。如果配属一名统率70的将领，每月的征兵量就会达到490，而如果配属一名统率88且具有“练兵”技能的将领，每月的征兵量更会达到639。所以大家一定要记住，人的因素很关键，即使再弱的将领，也好过没有人太多了。

不同的设施，需要配备的将领类型也不同，对设施“产量”起到作用的，是将领的某项参数以及将领是否具备某项特殊技能，以下将各设施逐个分析一下。

市场，作用是产金，产量与配属将领的“政治”参数及“商才”技能挂钩，“商才”可以提升产金量，另外，配属将领有“名士”技能会提升君主的名声。

农场，作用是产粮，产量与配属将领的“政治”参数及“耕作”技能挂钩，“耕作”可以提升产粮量，另外，配属将领有“名士”技能会提升君主的名声。

兵营，作用是征兵，征兵数与配属将领的“统率”参数及“练兵”技能挂钩，另外，拥有配属将领拥有“兵心”技能，可以加快伤兵的恢复速度。

求贤所，作用是登用将领，一般是指在野或者俘虏将领，因为直接挖角其他君主的手下，一般成功率较低。登用将领时系统会给出一个成功率的百分比，比如“90%以上”这种，只作为参考。能否登用成功还和其他因素有关，有时登用俘虏时标明成功率只有10%，但还是能成功。

登用成功的几率和配属将领的“智力”参数相关，拥有“人脉”技能的将领可以登用邻近城市的在野将领，拥有“收集”技能的将领，发现宝物的可能性变高。

技法所，相对比较特殊一些，一个城池里要有两个技法所，才能正常开始研究技法，研究不同的技法，要求参与将领的能力及相应的花费都是不同的，当然，研究需要花费的时间也不相同，这里不再多说，相关内容请参看“技法”部分。

巡查局，可提升君主之名声，配属将领的“武力”参数将影响提升量，同时配属将领拥有“补修”技能时，可提升城防值回升速度，配属将领拥有“监视”技能时，可以阻止俘虏逃脱。

制造所是制造冲车（要求“兵器制造”技法1级）和投石车（要求“兵器制造”技法3级）等攻城器械的场所。

计略府，其产生的作用和配属将领的“智力”参数相关，配属将领拥有“军师”技能的话，可使相邻的非己方城池防御值下降，配属将领拥有“鬼谋”技能的话，可夺取相邻城池中的攻城器械，也可防止相邻敌城计略府的破坏。

每座城池，最多也就只能建造12个设施，所以建什么不建什么，先建什么后建什么都大有学问，下面以一城（可建10设施）开局，简要的介绍一下经验以供参考。

兵营，当然是要马上建的，除非是早期剧本自定义君主选择了偏远的南方城池，由于周围没有敌人，可以稍缓，否则建议至少建两个兵营。

市场和农场，提供基本资源，当然一定要建，根据所在城池的特点（是商业都市还是农业都市），也根据手下将领的能力（有无高内政型将领），决定建造个数，建议各建两个（如果达不到各建两个，那么优先市场）。

求贤所，要建一个，尤其是早期剧本在野人才较多的情况下，而且就算找不到人才，找些宝物或者金钱，初期也是大补。

计略府，要建一个（如接壤的城池均为空城时，倒可缓建），尤其是拥有有“军师”“鬼谋”技能的高智力将领时，发展自己的同时削弱敌人，何乐而不为？而且中后期攻城略地时，计略府作用不可替代。

以上这些是必建的，初期不推荐建造的是制造所，因为研习“兵器制造”技法需要投入一定的人力物力，而没有技法的话建造所就是摆设，且计略府配属有“军师”“鬼谋”的军师，夺取的敌人的攻城器械数量足够用了。

巡查局初期也不推荐建造，没有俘虏不用“监视”，还没打仗不用“补修”，靠巡查局提升的那点儿名声可能还没有完成“百姓请求”来的快，而且巡查局配备


西凉已成纯粹的后方城池，自然只需建农场和市场


升官可是大好消息，主公升官部下才能跟着晋升


像诸葛亮这样的人才主动上门投靠，真是让人激动

的高武力将领，也正是征兵所必须的，不能无谓浪费人才。

技法所是否要建，看具体情况，倾向于暂时不建，如果只是8设施城池，恐怕初期建两个技法所是不可理解的吧。

发展到中后期拥有较多城池之后，城池建设的侧重点要有所转移。所有城池要根据地理位置和城池类型来分工。

城池依地理位置而分，要分为3种，一种是前线城池，一种是连接城池，一种是后方城池。前线城池是直接和敌人接壤的城池，此类城池要建兵营、求贤所、计略府和巡查局。建兵营、计略府的作用就不说了，建求贤所和巡查局的作用是招募抓到的俘虏、防止他们逃跑。连接城市是指不直接和敌方城池接壤，但紧挨着我方的前线城池的地方，此类城池的最大作用是运兵到前线，所以兵营不可或缺，其他的要看本方的实际情况，比如制造所和技法所也可考虑建在这里。后方城池指远离前线的城，正常情况下再无战火之灾，要建的当然只是市场和农场了。

依城池类型分工是指后方的商业都市建市场，农业都市建农场，你要非反过来，我也不知道该说什么……

如果钱粮足足够用，将领又有富余，那就建巡查局，多多建，加名声主公可以升官，只有主公升官了，手下的将领才有升官空间，提升手下的官位，会提高某些参数和忠诚度，更为重要的是可以提高带兵量。

至于技法所，随便找个城建两个就好了。

人物参数和技能设定

《三国志12》中，人物的参数为统率、武力、智力、政治四种，同《三国志11》相比，没有了魅力这项参数，这种改变的好坏，这里不予置评，具体评论请参看本刊的相关专题。

人物技能方面的设定，《三国志12》较前几代作品要复杂一些，分为战法和特技两种。

战法是特指人物在战斗中施放的招数，每个人都有且只有一种战法，但作用和威力相差巨大。施放战法要消耗一定的“指挥力”，数值从2到8各不相同。基本上，消耗指挥力越多的战法，威力就越大。

战法一共有67种，我们就不一一介绍了（游戏里可以查得很清楚），以下尽量只讲用法。战法在使用过程中，有以下几点要注意：首先是施放战法所需要的“指挥力”，威力大的战法消耗的指挥力也多，这就存在一个性价比的问题。

其次是战法的作用对象问题，是对单体的还是对群体的，针对单体的战法都是加强自身的，针对群体的战法有加强自身的也有削弱对方的。第三是战法的作用范围的问题，针对自身的战法没有作用范围的问题，比如张飞的“万人敌”，使用了只对他个人有效，不会影响本方的其他部队及敌方部队。但影响群体的战法，使用时就要注意了，因为不同的群体战法的有效范围不同，“人中吕布”的威力惊人，但有效范围很小，如果在有效范围内没有敌军，那用了也是白用。所以说白了就是，增强自身的群体性战法，最好在自己部队扎堆儿时用，这样会好处共享，削弱对方的群体性战法，最好是身边敌方军队较多时用，才能起到更大的杀伤作用（当然，要注意被敌方多个部队包围的危险性）。

接下来，我们结合实战，来说说部队编组和战法的配合问题。大家可以注意到，游戏中的最厉害的那部分战法（我们称之为独有战法），基本上是指全游戏只有一人会的战法（自定义的新登录将领不算），比如诸葛亮的八阵之法、刘备的义勇兵、周瑜的神火计等等，大概有10种多一点。如果你手下有会这种战法的将领，当然要多派他们去攻城略地。

但是，这样的将领毕竟人数很少（我们可以称这些人称为超一流将领），而在游戏中很多时候要多线作战，成败的关键却在于你如何能运用好一流将领和二流将领。所谓一流将领，也是个笼统的说法，基本上我们可以把具有消耗指挥力为7或6的战法（独有战法除外）的将领都称为一流将领。“火计”“大打击”都是非常好用的战法，这都是一目了然的。

当你即使连一流将领也组不齐队时，通过战法的配合，一样能取得不错的战果。以刘璋势力来举例，按咱们上文的说法，会7以上指挥力战法的只有3人——黄权（火计）、吴懿（大打击）、孟达（里应外合），高智力的军师还有张松和法正，张松的战法作用不大，法正的战法局限性较大（适合进攻不大适合防守）。如果守城的话要怎么派兵呢？刘璋手下，弓兵将领非常的多，配合王甫、董和（总猛射）、张任（远猛射），如果守的是成都这样的大城的话，绝对能很好地诠释箭如雨下的感觉。西凉的马腾手下多是骑兵将领，马腾的“骑军神速”及马岱、梁兴的“总突击”也就非常的好用。除此之外，降武力和降智力的战法，也非常之管用，因为很多大招的杀伤，是根据武力、智力差来定的，所以小招式未必没用，要细心琢磨。

简要地说，就是你的队伍里，要有主攻的，要有主防的，还要有加Buff的，就如同《魔兽世界》中的战法牧组合，组合的好才能事半功倍。同时，如果你是多点作战的话，将领的调配和分组也大有学问。比如某城已经有了有“神火计”的将领，那会“火计”的就不用安排在这队里……当然如果你手下人才济济不怕浪费，另当别论。

人物的特技，总共有20种，前10种是偏内政系的，分别是商才、耕作、名士、兵心、练兵、收集、人脉、监视、修补、口才，后10种是偏军事系的，分别是豪杰、一骑、神速、水练、远射、攻城、兵器、冷静、军师、鬼谋。《三国志12》中，执行某行动的效果，基本上是与某项参数和某两项特技挂钩的，所以派活儿的时候，不要只看是否有相应特技，参数也要注意。简单说就是内政70即使会“耕作”，种地效果也没有内政90不会“耕作”的好。

设施及配属将领

市场、农场、兵营、求贤所、计略府、巡查局、制造所、技法所等8种设施，前6种是要有人值守才能发挥作用的，后两种则是需要的时候再派人去。有人值守的概念是必须长期持续存在，比如荀攸在市场干活好好的，你偏要他出使某家谈判，那他在谈判期间就不能发挥在市场的作用了；再比如你把市场、农场、兵营里的将领派去研究技法、开发秘策，那相应的市场之类的就没有收入加成了；又比如你用了“绝道之策”，阻止敌人援助你正要进攻的城池，在进攻时却把本城计略府里值守的也派上了阵，那“绝道之策”自然不能发挥作用了，这一点要特别注意。

每种设施配属将领后获得的加成，都和将领的某项参数和是否具备某两种技能挂钩，和某项参数挂钩就不说了，和技能挂钩的要强调一下。简单的讲就是挂钩的两项技能，一个可以看成是主技能，一个是辅技能，比如征兵，只有“练兵”技能有效，没有伤兵的情况下，“兵心”技能是根本没有用武之地的。大家也不必纠结于这样的问题——是统率95的将领征兵多，还是统率只有90但有“练兵”技能的将领征兵多？各种加成是怎么算的？只要把他们配属到兵营里实际看看就一目了然了。

很多时候给不同的设施配备合适的将领，是件很有乐趣的事儿。


经商的话还是张纮比荀攸强那么一点点


让荀彧去经商，有些屈才，不过效果真是好


城池建得不错，但没配属将领就没什么实质的收益

兵种

《三国志12》中，兵种已被简化，只有枪兵、弓兵和骑兵、冲车、投石车这几种，冲车和投石车还是前三者装备了攻城器械而来的，其实算不上独立的兵种。枪兵、弓兵和骑兵互为相克关系，除此之外，骑兵的最大优势在于行动快，偷对方的本阵时有些用，但问题在于防守时不能上城墙，枪兵和弓兵可以上城墙的，弓兵守城再配合上一定的战法，威力十分强大，攻打过成都的玩家会有深刻的体会的。

冲车和投石车其实都不用自己制造，拥有“鬼谋”的军师从邻接的敌城来偷就足够用了。原则上攻城战最好是能带上攻城器械，因为破城越快自身的损失便越小，但这前提是你能把对手堵在城墙里打。如果你的兵力不够充足或者带兵将领不够强，电脑没事儿就出来跟你抢据点甚至偷你的家时，攻城器械的作用就会降低，这其中的分寸，玩家要自己拿捏。

不论是枪兵、弓兵还是骑兵，“战法”和“技法”中都有相应提升其攻击力防御力的，开战之前，要将自己手下将领的兵种仔细了解一下（将领的兵种不能改变），然后着力发展相应的“技法”，出战时选择“技法”相配的将领，才能更轻松地克敌制胜。

秘策及使用

秘策算是《三国志12》中的新东西，一共有20条。

每条秘策的作用不细说了，只简略讲讲开发时机和使用注意事项：每种秘策的开发费用不同（1000～5000金），开发需要的时间不同（2～5个月），开发需要的特技也不同，秘策使用后，可维持的回合数也不同。同时，参与秘策开发的人员会离开现在的工作岗位，使这些人员原来所在的设施基本处在荒废状态，这在初期人手、各类资源都紧张的情况下，影响不小，所以选择合适的时机开发秘策至关重要。发动秘策后，还可以“献策”，实际上就是追求秘策的追加效果，3名手下献不同的策，一般不过是延长秘策的时间或者是强化秘策在某方面的效果。同时会有献策成功率显示，选哪个就看玩家的想法了。

另外，本方的城池必须有计略所，且有有“军师”技能的将领值守（如果该将领同时还具备“鬼谋”技能，那综合效果便更好）秘策才能发挥作用，所以下文中提到秘策使用，均默认已经满足此条件。

在我看来，游戏一开始就要研发的秘策，就只有“求贤之策”了，尤其是对于势力比较小或者是自定义君主而言，这

是抢夺人才所必须的。比如说200年的那个剧本，开发了“求贤之策”，运气不太差的话，有可能登录到赵云、魏延两名将领，赵云是一开始就处在在野状态（汝南，登录赵云有些看人品，运气不好或稍慢的话，赵云就被刘备拐走了），魏延也在汝南，但需要“献策”，执行献策后如果献策人（有“人脉”特技）说汝南有在野，一定让他去找（花费在2800左右），找到人的话就是魏延。

发展一段时间后，比较好用的秘策是“掠夺之策”“绝道之策”。

“掠夺之策”可以夺取相邻城池的钱粮及兵力，“献策”后还可大幅度破坏城防。如果周围都是敌城，那么“掠夺之策”的收获也是很惊人的，最重要的是损敌补己，这里外里就差出更多。

“绝道之策”是进攻的利器，可使本方城池的相邻城池不能出兵或者援助。这秘策有攻防两种用法，进攻时可让敌人的力量无法拧成一股绳，单刀直入占领战略要地打破敌人的防御体系，防守时可让自身兵力薄弱的城池暂不受到进攻（缓伤兵需要时间）。

“绝道之策”是把双刃剑，因为它也是电脑最爱用的秘策之一（电脑还爱用求贤、求财之策）。所以对于玩家来讲，你的防御体系要考虑周全，前沿城池最好都具备不要援军独自击败敌人的能力。

如果游戏初期，没有太重视内政建设，中后期就会面临缺粮缺钱的窘境，征战或者大范围的调兵也非常耗费粮食（这一点尤其要注意），要时刻注意自己的存粮数，没粮就无法出征。同时本代也没有直接倒买倒卖粮食的方法，所有“占粮之策”“求财之策”就大有用场可派。一般来说，后期缺粮的可能性更大，“占粮之策”几乎是必须的。

本代外交系统做得不错，所以“交易之策”也很重要，研究完“交易之策”，几乎你所有的“资源”，都能用来和别的君主交易，或许会有很多玩家中意于此乐此不疲吧。

“缩地之策”在中后期也是很关键的，比如你讨灭了西方的某家君主，现在要掉头东向，大规模的人员和军队调动在所难免，“缩地之策”让这些调动在一回合搞定，你说爽不爽？

具体到战斗层面，我觉得最好用的是“无策之策”，让对方在一定时间内无法使用秘策和战法，有时作用非常之大，尤其是对付将强兵少的敌人时。

其他秘策也各有其用，这里不再一一赘述。


电脑很愿意开发“绝道之策”，别被电脑钻了空子



“无策之策”作用很大，感觉孙策特别爱用


190年剧本用“求贤之策”，在野人士多得招不完

技法

技法系统，对于“三国志”游戏来讲，大致算是新内容，但如果你玩过“信长之野望”近几代的作品，一定会有似曾相识的感觉。技法系统，从来都是强者更强的系统，也就是说技法确实有用，但不用一样可以统一天下，而且越是强的势力，开发的便越快，而开发的越快，势力便更强。

技法分为军事类技法和内政类技法，知名的君主还有固有技法，刘备的“汉室复兴”就很好用。具体的技法名称及作用这里不再多说，从开发的优先级别而言，也是不同的势力不一样。一般说来，拥有固有技法的势力，应该尽快将固有技法开发出，这些技法都是投入少作用大的。其它的技法开发，就量力而行吧，技法也是有级别的，升级以后作用就更大。

对于弱小势力而言，其实不宜一上来就专注于开发技法，因为内政设施都是“值守制”，实在也没那么多人手。等势力发展到一定的程度后，可以拣对自己最有用的来研发。个人认为内政技法的优先级别该高于军事技法，富国才能强兵嘛。

最后要说的是，可以通过外交手段，用技法去和其他势力换技法，用钱粮宝物之类的东西去换也可以的。

外交

本代的外交系统是历代中最好的，之前的外交系统似乎只有电脑战败求和或者讨要俘虏时才有用。本代在开发了交涉之策后，基本上你所有的资源都可以作为讨价还价的条件。加之本代的战略系统对于结盟依赖性很高，使得外交的重要性更加凸显。

游戏初期，如果你用的君主比较弱小，那么善用结盟，会对以后的发展很有帮助。结盟的成功率和要交涉的君主的相性差有很大关系，但即使相性为差，只要送一件比较高档的宝物，一般都能成功。如果没有高级别宝物，送两件低等宝物也可以，反正一次外交可以交涉很多次。

本代的电脑似乎也特别愿意结盟，刚刚还打得头破血流不亦乐乎的两家，转眼就结了盟，而且电脑在有盟友的情况下，就绝不会再和玩家结盟，所以，结盟要趁早……

本代结盟到期之前没有类似“继续结盟”的选项，如果担心结盟到期后被前盟友攻击，可以在盟约到期前，要求电脑同盟进攻，如果电脑盟友答应，则盟约自动延长6个月。当然，等盟约到期后再去结盟，一般问题也不大，因为电脑在和你结盟时，双方临接的城池一般驻军都不多（除非该城池同时还紧邻其他电脑），就

有要打你的心，也没什么兵可派。

本代电脑的外交活动也很活跃，经常会主动找你买卖粮食，买卖宝物，交换技术。

盟友存在的终极意义在于为你保持一翼的安全，所以频繁要求盟友出兵助你征战，不一定是好的举措，如果因之电脑盟友损兵过多而被其他电脑偷袭，你侧翼的保护因此被破坏的话，那就得不偿失了。

电脑讨要俘虏往往不计成本，有时会用很高档的宝物来交换废物将领，最次的开价也是30000以上的粮食，如果俘虏暂时无法招降，或者觉得招也无用，都可考虑和电脑交换。而且这一代最夸张的是你可以主动找电脑外交，把逮住的俘虏卖还给他，只要不是漫天要价，生意还是很兴隆的。



电脑大老远的上门，可能只是为了买你一件宝物



老孙家大方，祖传的古淀刀，就为换杨柏这个废人



刘璋如史实一样不战而降了，省了很多事

将领忠诚度

手下将领的忠诚度初始值与其同君主的相性差直接相关，相性差距最大时初始忠诚度还不足80。

提高忠诚度的方法有几种，最常规的方法是加薪，需要说明的是薪水是每月都要发的，不是一次性的安家费，手下将领的薪水总和如果超过总的经济收入，势力的金钱会出现负增长，时间一长破产无疑（其实“信长的野望”系列的近几代作品都是如此设定）。提升忠诚度的第二种方法是赐宝物，忠诚度提升幅度与宝物的价值成正比。对于比较重要的将领，如果相性差得较多，用赏宝物的方式，可以快速提升忠诚度。第三种方法是赏官位，忠诚度提升的幅度与所赏官位的高低成正比，提高忠诚度的同时，赏官位还能提升将领的某些数值和带兵量。注意，剥夺官位会降低忠诚度，有时看起来忠诚度没有降是因为忠诚度的上限不是100，忠诚度由108降到101，从表象上是看不出来的。

下面解释一下“感激”和“不满”的问题。任何将领，加薪后就会处在感激状态，即使是此时忠诚度还很低，而且处在这种状态下，忠诚度会随时间慢慢增长。随着时间的推移，尤其是玩家势力扩大官职升高时，手下将领容易出现不满，即使忠诚度是100，也一样会出现不满（说白了就是认为自己功劳大要加薪），解决方式只有加薪。如果不加薪的话，忠诚度会有所下降。

游戏到后期经济非常宽裕时，可把“自动加薪”的选项勾选上（在“赏罚”的“加薪”选项里），这样就不会出现不满状态。

忠诚度的问题一定要重视，尤其是周边存在相性接近的敌人时，190年我在许昌招募到郭嘉，忠诚度是96，就大意了，结果第二个月就被曹操拐走了。

官制

在官制设置体系上，《三国志12》较之《三国志11》最大的改变是官位加参数。官位加参数，名品加参数，满足百姓请愿要求也加参数，再加上将领从事相应工作积累经验而参数增长，本代游戏里参数“毛”得很，到后期武力过100的猛将、智力过100的谋臣，一把一把的，说不上好坏，反正我不喜欢这样。

俗话说“一人得道，鸡犬升天”，只有主公升官了，手下的将领才能升官。主公升官的条件主要是“名声”的高低，也有些辅助条件，比如势力是否占据州都、总兵力是否达到一定数量等等。

本代的官爵采用位阶制，从1阶到10阶，分为文官和武官两类。除了最高阶的皇帝、王、公、丞相是4项技能都长之外，文官会长政治和智力，武官会长统率和武力，两者都会加带兵上限，当然武官加的要多不少。因为上述区别，受官职时当然应该区别对待，经常领兵上阵的，尽量授武职。

实际上，正常的打法，即便已天下一统，主公声望估计也只有不到3000，要想声望升的高，要善用巡查所。

名品

名品这名字好奇怪，还是叫宝物舒服些。本代的宝物数量较之11代有比较明显的增加，而且效用也增强了，比如方天画戟，11代中装备之只是使单挑时集气速度变快，本代则既加武力，同时还辅以“豪杰”特技。

本代的宝物有170种以上，分类也比较杂，大致是名马、各类兵器、各种书籍、各种珠宝珍玩等等。

每种宝物都有其价值（5～100），赏属下的话会增长相应的忠诚度（价值100的玉玺不能赏手下）。当然，价值高

的并不意味着有用，宝物的作用体现在它的效果和附带特技。比如赤兔马，获得一定能从战场撤退之效果，同时附带“神速”的技能。

宝物在本代游戏能起到的作用也较前作有所提高，除了传统的加忠诚、加参数、加技能外，由于本代外交功能的强化，可用宝物来求结盟、求停战、换俘虏，也可换诸如技法、钱粮等等。

相性和性格

相性系统是个隐形系统，但最早在“三国志”2代时就有了。关于相性系统的讨论，请参看本刊专题。从《三国志Ⅳ》开始，人物相性的设定就基本固定下来且代代沿袭。相性在游戏中的表现主要是体现在将领的初始忠诚度，还有就是挖角的难易度，另外外交时君主间的相性差会对外交的成败有一定的影响。

将领性格的设定之前的若干代都有，作用则各不相同，比如11代中性格影响弁舌的方式。本作中君主的性格方面（说白了实际上是“野心”）有一处亮点，就是某些君主可以劝降了，比如刘表和刘璋，之前的历代游戏，野心再小的君主也是无法劝降的。

百姓请愿

这个百姓请愿系统，其实属于甜点系统，隔三差五的就可以因此而提高将领的参数，后期还能学得特技。

每到你的回合，如果有百姓请愿的话，手下高智力的军师就会提醒你，这时到任意属下城中点城中衙门上的“！”，就可以进入百姓请愿界面。建议按将领之特长来让他们完成请愿工作，猛将自然要选加统率和武力，谋士加智力政治。特技更要因人而异，像“兵心”这样的特技自然该让猛将学，而“鬼谋”给高智力的军师，这些都是显而易见的，不再多说。

战略战术

《三国志12》的战斗改成了半即时制，于“三国志”系列而言算是首创，但“信长之野望”系列早就有之。半即时制和回合制孰优孰劣，这里不多讨论。但本代只有城战没有野战、出兵即可攻到对方城下的设定，在战略层面对游戏有了很大的影响，下面就从战略和战术两个方面对游戏的征战系统简要分析一下。具体的进阶战法，请看6月下的进阶攻略。

首先是战略层面，要对自己所扮演势力有个综合的分析，比如手下将领能力如何，周边势力强弱如何等等。由于本代出兵即可攻到城下，完全没有缓冲时间（11代中，就是被攻打，对方的部队挪腾过来总是要时间的，中间还可以搞个伪报让其退兵），所以最关键的就是不能让电脑钻了空子，一旦被钻了空子极有可能发生连锁反应，局面一发不可收拾。要步步为营稳妥发展，宁可慢些，不留破绽。本代电脑的AI实无本质的提高，但“趁你病要你命”却掌握得不错，与其打惨胜之仗，不如静待时机。本代的伤兵设计虽然让战争不会折损太多兵力，但伤兵和城防的恢复总还是要相当时间的。

还要注意不要四面树敌，灵活运用“结盟”和“停战”，会使攻略轻松不少。当然，同盟对象的选择也很有学问，最好是那种能稳定存在（不会很轻易地被其它电脑灭掉）但又不会短时间之内做大的（盟友总会有翻脸之时，盟友势力发展太大终究也是麻烦）。电脑在有盟友的情况下，不会再和你结盟，结盟要趁早呀。

当盟友要求你共同进攻某城时，最好是能答应，当然出工不出力是允许的。盟友求你救援某城时，最好能多出些力气，因为盟友存在的意义就在于保全己方侧翼，盟友的城池被攻破的话，自身的侧翼安全也会受到一定的威胁。

本代中，“人”的作用非常关键，攻城略地，略地为辅抓人为主。抓到俘虏自当尽力招降，对于某个势力的最后一击最好由自己完成，这样才能尽收其手下。最忌讳的是追着电脑打半天，结果电脑被另一家电脑灭掉，其手下将领都被别人招了，那才是竹篮打水一场空呢。另外，本代野心低的君主是可以劝降的，时机成熟高智力的军师会有提醒，劝降的好处是他的手下一股脑的成为你的手下，包括之前被你俘虏的，这样省得一个一个招还要担心某些会跑掉。

战术层面上，核心一句话就是在保全自己本阵的情况下搞掉对方的本阵，看起来是句废话，打多了会另有体会。《孙子兵法》有云：十则围之，五则攻之，倍则战之，敌则能分之，少则能守之，不若则能避之。字字万金，竟如为此游戏所说。根据攻守双方的军力对比情况，战术可灵活多变的掌握，兵力占优时，要带投石车，将对方捂在城里一顿乱捶搞定；兵力差不多时，可引诱对方出城，然后集中优势兵力逐一消灭。兵力即使少于对方，也不是就不能进攻，但以一万打两万和以六万对十万，完全不是一个概念，个中区别还请仔细体会。

对战场地形要仔细掌握，开战之前派队骑兵探路是不错的选择，即使遭遇敌方的大部队也好撤退。电脑AI有限，只要步步为营不留漏洞，获胜很容易。


大打击，是会的人较多也很好用的战法



在战场上捕获对方的将领，还是需要些技巧的

闷热的空气，令人压抑的汽车尾气，头顶如影随形的太阳……它们合在一起就是夏天了。炙热的感觉像一张奇大无比的毛毯，夹杂着热气朝着我们的脸一下下地拍打着。身在南方的朋友应该体会更深，6月的天气有时确实让人难以忍受，但为了好好学习报效祖国及一些其他的事儿，我们还得一如既往地在人群中穿梭，让炎热时刻伴随着我们。学习工作再忙，别忘了常给自己一点小小的享受，比如时不时吃根雪糕解暑，躲进空调房里不出来，又或者组织好友游泳，找机会旅游避暑……不知不觉间夏天就会过去，你也一定会留恋它。

光芒与你同在！
——它们喜欢被暴晒

现在天气热，我们每天都被太阳晒，有时头晕眼花，甚至不幸中暑。面对头顶上这颗大火球，如果你躲避不了，就试着想想好的方面，比方说太阳为人类带来光芒与温暖，还有取之不尽用之不竭的太阳能。太阳能是清洁能源，只可惜多数人生活中几乎用不上，民用太阳能产品的普及度一直不高，如果一定要排个名次，第一位的可能是多年前比较流行的太阳能计算器，第二的或许就是一些小区顶楼安装的太阳能热水器了。在国内，节能减排是大趋势，太阳能正迎来又一次发展机遇，下面我们就看看几个相关产品，它们在普及理念方面做出了不小的贡献。





↑太阳能面板采用折叠设计，侧边有3.5mm耳机等接口

1. “观察者”收音机

国外亚马逊购物网站不久前上架了一款收音机，售价换算过来近300元，价格可不便宜，竟然还有许多人买。你可能还纳闷：〝这都什么年代了，老外还在玩淘汰的收音机？〞仔细看说明你会恍然大悟，这台收音机支持太阳能充电，也就是说只要太阳还会升起，你就可以用它来收听广播，这在极端时刻能派上用场，例如地震、海啸、核弹攻击、终结者穿越、僵尸爆发、外星人侵略……

被太阳晒一会，收音机就能正常工作了，它还配有一个很长的可伸缩天线，支持接受调频、调幅广播，哪怕很微弱的信号也能收到。有了这台收音机，你就能在灾难过后第一时间获得来自他人的讯息了，而且广播不像互联网那样娇贵，绝不会发生彻底瘫痪的情况。收音机还能当手电筒使用，更能为手机这样的小型数码产品充电，通过多个转接头，它可搭配摩托罗拉、三星、诺基亚、苹果等手机。体积和重量方面，它约19.5cm×5cm×14cm，不含电池约450g，便于携带，可惜塑料外壳稍显简陋。



←10分钟太阳能充电可使用1小时

2.奇思妙想的玩具

有人喜欢在汽车里放些玩具当摆设，像布娃娃、小挂件，以及阳光一照就会摇头的小玩意。至今很多人还很喜欢这类太阳能摇摆玩具，它们的原理很简单，底座中有太阳能电池板，接受光照后可驱动线圈，再由线圈产生的磁场和内部的磁铁相互作用使玩具头部来回摆动。由于安全性高、质量可靠、外型可爱，大量同类国产玩具远销海外，如果你也想买个，一定要到网上转转，价格通常要比实体店中厚道许多！





↑玩具包装精美，售价超过300元



→实物拍摄，看起来也很漂亮

〝摆头娃娃〞在太阳能玩具里不算稀奇，因为它们的样子实在差别不大，看久了也不觉得好玩。好在厂商们已经意识到这点，推出了一些改进型产品，就像新鲜出炉〝旋转飞机〞，它既是由太阳能驱动的玩具，又是个迷你台灯。有太阳时，玩具的顶部圆盘会自行转动，带动下方拴着的飞机模型，看上去就像飞起来一样！光照不足时，你也可以插上电源，放在电脑桌上当成台灯使用。

所有同类玩具里，最让人意想不到的可能是“太阳能蜡烛”了。这听起来有些好笑，但它的确是一支蜡烛，外壳由真正的蜡制成，不同的是没有烛芯，不会被明火点燃。蜡烛的内部有一颗小灯泡，它的下面是一块充电电池，可由裸露在外的太阳能电池板充电。白天时你可以将它放在阳光下令电池充电，太阳落山后蜡烛会自动点亮，创造出浪漫的氛围。







←漂亮的小蜡烛，还有大号的喔！

太阳能充电还是随身的好

很多朋友购买了“太阳能移动电源”，用来在旅途中给手机、平板添加“燃料”，不过它们中的大多数又重又厚，结果导致实际使用率并不高。如果有一种手机套，它不但可以对电子产品提供保护，还带有太阳能充电作用，岂不是两全其美吗？Aqua Tek S的一款手机套正好是有这种功能，它防水防尘，后部是一块太阳能电池板，内部集成锂电池，外观硬朗耐看，还有多种颜色可选。产品处于预售状态，价格超过100美元，真不愧是美国人想出的价格……





↑官方没有公布详细参数，从效果图上推测，套上后iPhone的厚度会直接翻翻

这是锻炼的季节
——夏天室内锻炼身体的好办法

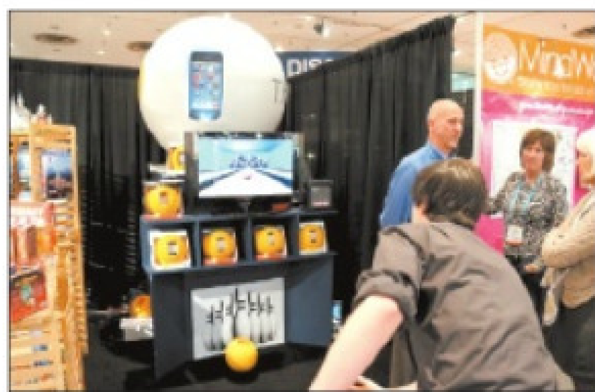
一起减肥吧，朋友们！趁着现在的热天，动一动就会出汗，脂肪能更快地燃烧掉。需要注意的是运动要适量，现在室外气温高，人大量出汗极易脱水，搞不好会有生命危险，那就得不偿失了。所以，我们锻炼身体应该选择好时间，一般是清晨或傍晚较好。假如你不愿在室外活动，又讨厌汗味十足的健身房，下面几款融合了科技元素的运动产品一定适合你。

1. “TheO”智能健身球

智能手机上的重力感应游戏大家都玩腻了吧，就算画面再精细，它们毕竟也只是2D平面里的像素——看得见却摸不着。寻求让手机变得更有趣的人们发明了TheO，它是一种结合了虚拟与现实的玩具，自称为“智能球”。其原理并不复杂，海绵球体内可以塞入一部智能手机（iOS和Android手机都可以），手机屏幕变成了海绵球的显示屏。合体后的TheO利用手机内置的重力感应器，加上为之定制的软件，就能实现用户与其互动的功能了。



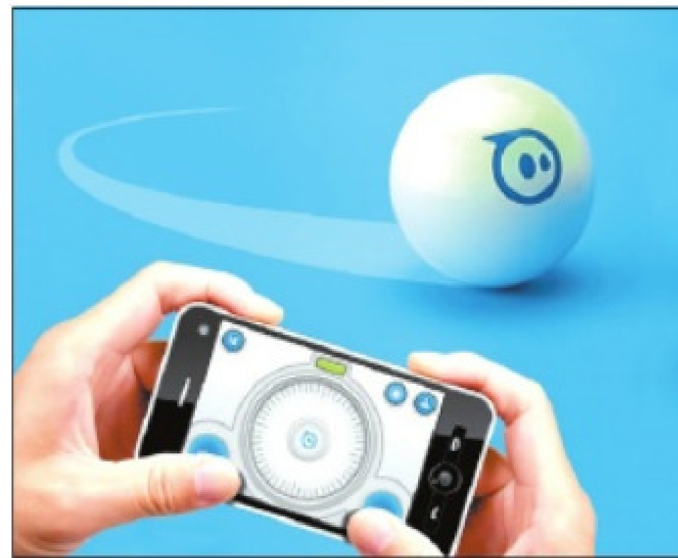
↑柔软的海绵球，中间是手机屏幕，这……扔几次一定就会掉出来吧



←现场试玩保龄球

TheO目前有3个免费游戏，第一个名为“热土豆”，它很像击鼓传花，你可以先选择一个音乐，再把TheO在朋友间扔来扔去，音乐会随机停止，最后拿到球的人就要为大家表演个节目了。TheO还可以玩保龄球，由于手机具有WiFi功能，你可以用它连接电视，再对着屏幕把球滚过去，程序就会自动计算轨迹，判断屏幕上的保龄球是否被撞倒。另外还有个名为“Interrogo”的应用，它比较适合年轻人聚会，玩法是每次接到球的人都要回答一个随机问题。

目前看来，TheO的创意相当出色，只是消费者还对它存在疑虑。大家普遍认为，如果使用时间久了，特别是泡沫老化后，手机很可能会掉出来，厂商对此没有明确表态，让人更不确信产品的质量。另外，玩具厂商允许其他开发者为之提供游戏，只是很显然，由于用户数太少，第三方开发者几乎不可能付诸行动。



↑软件界面很漂亮，小球内部还有可以改变颜色的发光二极管

另一个和球有关的玩具叫“Sphero”，它是一个可以用手机遥控的小球，采用蓝牙传输方式。小球有多种玩法，你可以遥控它按照设定好的路线滚动，或者像玩遥控汽车那样和朋友来一场比赛。更好玩的是，它可以模拟高尔夫球，由手机充当球杆，对着小球挥动就会使它滚动。这个玩具售价超过100美元，不过的确功能丰富，物有所值，非常适合室内使用。



↑很漂亮的运动器械，只是价格一般人无法接受

2.室内运动器械

先看看“虚拟登山自行车”，这是一套售价7000美元的运动设备，它由一块17英寸的彩色LCD及与之连接的脚踏车组成，能完全模拟自行车登山运动的特点。脚踏车部分做工相当考究，模仿专业运动自行车，当你骑在上面时，座位和把手都能根据你的身体特点进行调整。软件部分是它的特色，你可以自定义虚拟人物，和电脑一同进行比赛，当遇到上坡时，踏板的阻力也会随之增大，你还可以选择第一人称视角进行锻炼，感觉就像在玩游戏。我们知道，当加速骑自行车时人会离开座位，这套健身器的软件也可以模拟这点，它可以感应你的姿势，并与画面中的虚拟人物保持一致。软件会记录你的运动状态，包括距离、速度、运动量等。



↑模拟出的画面没法和主流游戏相比，但至少细节表现得不错，周围有风景可以观看，也有电脑作为对手

生活在拥挤的城市中，你很难找到个适合跑步的地方，所以跑步机成了唯一的选择。谁家要是有台带实景功能的跑步机，那么它的价格一定不低，Hammacher Schlemmer上有一款不错的型号，名为“The Virtual Reality Treadmill”。它要价2000美元，带有一个无线设备，可以把画面传输到电视上。



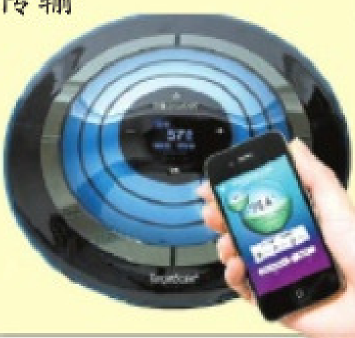
↑画面模仿城市实景，取材自意大利和美国的部分城市



↑这里还有一款很奇怪的运动器械，同样是模仿骑自行车的原理，最高承重超过125kg，售价12000美元

量量体重看效果

运动完最有成就的事，就是看到体重秤上的数字又下降了。长时间锻炼，你最好把体重数据都记录下来，“Medisana TargetScale”是一个可与iPhone协同使用的电子秤，它还可以测量身体质量指数、脂肪比例、肌肉比例等，之后能把数据传输到手机的软件中。



→电子秤上的发光圆环代表你的体重状态，越靠内代表离你的标准体重越近

电话、邮件、发短信
——智能手表时代即将到来？


可惜实际上是这样的，界面也比较丑

“智能眼镜”前段时间着实小小地火了一把，优酷、土豆等网站上相关视频的点击量和评论都能说明人们的关注程度。在智能眼镜的概念转变为产品之前，你可能没有想到“智能手表”已经先发制人了。根据国外媒体的消息，意大利厂商“I'm Watch”已对此前进行预定的用户准备开始发货，用户只需补齐差价即可，“I'm Watch”系列手表的定价为445美元起，合人民币约2800元。在如此高昂的售价面前，你一定想知道它的配置如何吧……


↑多彩的外壳，屏幕颜色看起来很不错

实际上，你得到了一个装有Android 1.6系统的小设备，它有一个1.55英寸的屏幕，分辨率240×240。系统版本有点旧，可毕竟是Android嘛！你能安装许多软件，还能使用系统内置的电话、邮件等功能。低配版集成4GB存储空间，运行内存为64MB，你可以用它内置的蓝牙连接耳机。“I'm Watch”的续航能力一般，电池容量为480mAh，一直使用的话最多能撑4小时。处理器参数官方没有明说，想必也是淘汰的硬件吧，也许是一颗低主频的ARM 11已经足够。所以说，这款手表的性价比极低，如果不是钱多千万别买，它兜售的是概念，是漂亮的铝合金外壳和仅约70g的重量，花花绿绿的颜色专门吸引时尚用户群。



宣传海报上说，“I'm Watch”是世界上第一款智能手表

在时尚类数码产品的世界里，索尼应该比较有发言权，从手机到电脑，再到我们钟爱的游戏机，他们的产品覆盖面极广。现在，这家公司的智能手表也在国内大量铺货了，名字就叫“SmartWatch”，可看做是此前手机遥控器“Live View”的后续产品。和上面介绍的“I'm Watch”类似，它也采用Android系统，可安装最多255个小程序（出厂时预装15个），主要功能除了当手表外，还能控制音乐播放、通讯录、日程提醒、RSS订阅、SNS社交网站信息整合、接收短信、寻找手机等。如果你拥有索尼Android手机且系统版本在2.1以上，那么就能与SmartWatch进行同步。这款手表还具有防水功能，单次充电后能运行2～4天。

↑如果你有iPod Nano，买个表带你也就变成智能手表了


↑侧面有个电源按键

↓实际佩戴效果，看上去有点像iPod Nano



摩托罗拉也有一款可归为智能手表的产品——MotoActv，它采用Android系统，屏幕为1.6英寸，处理器主频600MHz，并且内置GPS、蓝牙、收音机模块。MotoActv针对喜欢户外运动的人群，你可以把自己的信息输入其中，它就会计算出你每天需要的运动量。带着MotoActv跑步，它就是一个计步器，还能用地图查看跑步路线。比较有趣的一点是，MotoActv能根据你的喜好创建音乐播放列表，还能根据运动情况播放快节奏的音乐。与Android手机配对后，MotoActv能查看来电人信息、短信，或是手机上的日历提醒。

说到这里，笔者不得不提一下Allerta公司的智能手表“Pebble”，这是个还在开发中的项目，它通过Kickstart融资，启动目标是10万美元，如今已经募集资金超过240万美元。为什么它能从众多同类产品里脱颖而出呢？最重要的一点是，Pebble使用了电子墨水屏幕。这一次，电子墨水又找到了发光发热的场所，因为智能手表不需要很快的屏幕刷新速度，它需要的是长久的电池续航，而且在阳光下也能看清楚。电子墨水恰好符合这些要求，Pebble一次充电可以使用7天。


↑很酷的装备，出门运动时再也不用带手机了


←界面设计出色，你可以方便地查看数据，配合心率检测仪还能记录心率！

不单能查看时间，Pebble也有不少内置应用，像利用其中的GPS查看速度、距离，也可以播放音乐，甚至有一个高尔夫测距仪应用，支持25000个高尔夫球场，公司还承诺将提供更多的应用。Pebble还提供了应用开发的SDK和watchapp store，开发者可根据需要扩展其他功能，也可以提交应用出售。




←室外不受强光干扰，这是它最大的优势
→多个表盘样式，造型很漂亮

智能？有时仅仅是骗你

当初Google推广Android时，为所有厂商画了一个大大的饼，构想的世界里，大小家电和数码产品都用上了Android系统，它们都是“智能”的了！几年的时间过去了，我们能在市面上看见太多太多印着“智能”标签的产品，智能手机自是不用多说，智能电视也刚刚有了些眉目，慢慢地连手表、眼镜、台灯、水杯这些想不到的东西都会“智能化”。平心而论，笔者不太喜欢它们，尤其许多成熟产品再通过“智能”进行炒作，乃至虚假宣传，导致其价格虚高。前不久，一位朋友购买了某种“智能微波炉”，它的价格是传统产品的近2倍，实际用起来却不太方便，感觉上当受骗，从此不免对“智能”二字产生了反感，大家购买这类商品时也要留神，分清哪些功能是自己需要的。


智能电视就像3D电视一样，是发展的大趋势，但你却不一定用得上

论实用，还得是USB
——你可能会喜欢的几个小玩意

在所有和PC有关的外设里，USB产品的创意应该是最丰富的，现在USB 3.0也已经慢慢普及了，如果你正打算买个U盘，干脆直接选USB 3.0的吧，它会为你节省大量的时间，绝对值得多花几十元！不过话说回来，如果你平时用的电脑上没有USB 3.0接口，而且不打算在未来一段时间内更换，那么就没有必要选择USB 3.0产品啦。特别是U盘这东西，速度很重要，样子同样也很重要啊……

1.花样百出的U盘

我们先看几款吊坠，把它打开后你会发现一个小U盘。为什么这么设计？厂商说了，这是为了让用户能把最珍贵的数据挂在脖子下面，就像很多人把爱人的照片放在吊坠里一样。好吧……爱情赢了，所以这个U盘的好处是——你既可以把珍贵的照片存在里面，又可以把网游客户端扔进去。






↑外型精美，售价从几十元到上千元不等

说起游戏，《战神》大家都玩过吧，奎爷挥舞双刀，将各路神仙杀得屁滚尿流，路上还不忘给自己找点乐子。假如你很喜欢“战神”，那么不妨买下这款8GB的U盘，它的外型模仿“混沌之刃”，细节方面做得也不错。



↑颜色多样，价格低廉

←胖胖的混沌之刃……据说可以自己换内部芯片，提升U盘容量

奎爷长得实在太凶了，游戏里他的女人缘不错，可若在现实中一定很少有姑娘敢接近他。如果你买了个“混沌之刃”U盘送女朋友，那么准备她回送分手信吧。当然，这只是个玩笑，因为没有人会傻到送女朋友一把“带血的小刀”，如果一定要拿U盘当礼物送的话，可以考虑一下“U盘口红”，它们的外型比较漂亮，女孩子们也喜欢把它放在桌上。




↑配合Macbook使用很搭调

2.USB拓展外设

笔记本电脑的USB接口太少了，买个USB Hub来弥补是个不错的想法，现在网上有一种模仿贵宾犬样子的产品，在此推荐给爱狗人士。小狗的每只脚都是一个USB 2.0接口，而且产品的表面光滑，手感非常不错，售价大概在80元左右。



←另一款模仿小狗的USB Hub，模样有点吓人了……

你难免有时要读软盘，比如在国内一些城市办护照时，相关机构只提供3.5英寸1.44MB软盘，可是你又到哪找软驱呢？所以有人说软盘是个坏东西，应该被集中起来销毁掉。销毁之前，你还得把重要数据导出来，所以买个USB软驱吧，它还带有LED指示灯，一闪一闪的样子很酷。



↑它是个小硬盘？看错了喔！它是一只伪装成硬盘的U盘，8GB售价约100元（价格这么贵，真当自己是硬盘了……）



→物以稀为贵，这款USB软驱售价约230元，比USB光驱还贵！

论知名度，还得是《愤怒的小鸟》

天知道《愤怒的小鸟》为什么火了，市面上竟然出现模仿它们样子的遥控直升飞机，甚至还有不知道哪里产的掌机，特点是只能玩一个游戏，那个游戏就是《愤怒的小鸟》。目前微软在Xbox Live中把这款游戏的售价降到0.99美元了，看起来小鸟们又将被成功卖出去一次。“愤怒的小鸟太空版”不知大家玩后感觉如何，笔者个人还是希望开发公司Rovio多加努力，在未来版本中真正提高一下游戏性……



游戏机的屏幕小到让你看后变斗鸡眼！它的售价约180元

写在前面

本期的厂商动态，介绍的是四川前景的《三国智》，作为国产原创的集换式卡牌游戏，《三国智》的发展令人瞩目。其国家冠军赛目前处报名阶段，决赛将于8月份在成都举行。除此之外，还有《三国智》两个补充包上市的消息，《三国智·十八镇诸侯》典藏包，里面可都是闪卡，收藏价值颇高。

《仙剑奇侠传——逍遥游》的报道是第三期，该产品的线上版本和后续版本的开发，进度良好。只是考虑厂商在相关宣传、发行等方面的举措，本次不能爆料太多给大家。希望读者朋友们能够持续保持关注，下一期必将有惊喜内容奉献给大家。

本期的“桌游机制纵横谈”讲述的是与区域（Area）相关的桌游机制，一共有4种，分别是：区域围绕（Area Enclosure）、区域控制或影响（Area Control / Area Influence）、区域移动（Area Movement）和区域驱动（Area-Impulse）。

这4种都是应用十分广泛的机制，以此为机制的成名桌游也有很多，这些机制都是利用区域的概念来创造游戏的玩法和内容，所以我们对这4种机制将进行集中介绍，并进行比较，从而全面地了解游戏设计者对“区域”这个概念的开发和利用。本期只集中介绍“区域围绕”和“区域移动”两种机制，另外两种将在下期介绍。

“战锤”之连载，到上一期告一段落，本期介绍的是和“战锤”类似的《战争机器》与《部族》，此类桌面战棋游戏种类并不少，只是在国内知名度偏低罢了。文章的最后，还特意附上了另外四款桌面战棋游戏的简要信息，给出了中文名称和官方网站的地址，有兴趣的玩家可以关注一下。

本期的魔兽卡牌相关内容，共分为两部分，第一块内容是2012年4月21～22日在石家庄举行的魔兽卡牌区域冠军赛的旁观记，是旁观记而非简单的赛事报道，从一个随团记者的角度，讲述旁观比赛时的见闻和感触。希望大家看这篇旁观记时，心里想的不是比赛的冠军是谁或者冠军的奖品有多丰厚（事实上这些内容我也没写），我希望大家能够看到比赛之外的很多东西，一款卡牌桌游推广之艰辛，参与其中的牌手朋友们的专注和热诚，如此等等。

魔兽卡牌的另一部分内容还是《阵营领袖们的前世今生》的连载，本次是部落篇（上），终于轮到部落的英雄出场了。P

厂商动态

三国智全国冠军赛及最新产品展示



智战天下——2012三国智全国冠军赛于4月16日正式启动，开始接受玩家报名。从7月份起陆续开始陆续在全国18个地区进行分赛，总决赛将于8月25日、26日在成都举办。有兴趣者可登录三国智官网www.sanguocard.com查询相关信息。

《三国智·十八镇诸侯》典藏包于2012年3月26日上市，十八镇诸侯一个不缺，各个都是闪卡，除此之外，还有张全家福合影卷轴，创意甚是不错。

《官渡·潮昇》定于6月初上市，《官渡·潮昇》是继《官渡·惊蛰》、《官渡·曜武》之后的官渡系列最后一个补充包。历史背景主要为官渡战毕，曹操攻取青、冀、并、幽四州，一统北方，虎视荆襄。另一方面，孙策遇刺，孙权领位，继统其部，雄踞江东，新一轮的大战一触即发。《官渡·潮昇》全面提升了弓系打法，加入了更多战术变化，深入强化了虎符效果，新阵营和新禀赋的加入让游戏更加的丰富多彩。P



1.《官渡·潮昇》产品包装盒　2.《三国智·十八镇诸侯》典藏包

仙剑奇侠传 系列报道三

桌游卡牌 逍遥游





自《仙剑奇侠传——逍遥游》（以下简称仙剑卡牌）正式销售以来，百游和软星就一直很重视玩家的反馈，通过全国各地的仙剑后援会来征集意见和建议，并以此为参考来确定仙剑卡牌下一步的开发和营销计划。我们在对百游副总裁彭蛟斌先生进行采访时，彭总明确表示要把仙剑卡牌当做卡牌游戏来营销，而不是作为“仙剑”游戏的附属收藏品。


逍遥游线上版蛇妖男原画

卡牌游戏作为桌游的一个分支有其固有特色，纯粹意义上的卡牌游戏多以对战为主，大体上分为公用牌库和自主构建牌库两大类。自主构建牌库中较有名的有TCG（集换式卡牌游戏）和LCG（成长式卡牌游戏）两种，这里不多说。仙剑卡牌属于典型的公用牌库类，具有机制相对简单、玩法比较丰富、参与人数众多的特点。

仙剑卡牌正式版一共推出过两个版本——四海逍遥版、回魂仙梦版，虽都取得了不错的销量，但从玩家反馈信息来看，即便是简装的四海逍遥版，依旧是让玩家们爱不释手甚至舍不得拿出来游戏。对此，百游和软星接受玩家的建议，将尽快推出相对廉价的简装版本，令更多玩家参与进来。

同时，仙剑卡牌会进一步丰富自己的玩法，针对部分仙迷没有条件进行聚会游戏，考虑到“仙剑奇侠传”系列作为电脑单机游戏，是可以让玩家自己品味乐趣的。而作为其衍生品的桌游版本，没理由不继承它原本的优势。在不久的将来推出的第一资料片中，游戏将进行整体升级，引入新的规则，并提供内容丰富有趣、挑战性强的合作模式以及单人规则。同时，资料片也会拥有一般桌游必备的扩展内容，届时又会有一批大人气的角色与玩家见面。这确实很让人期待，本期报道就先简要介绍一下，下一期报道中将会有进一步的信息放出。

仙剑卡牌的线上版也是玩家关注的重点，本次对百游采访的大多数问题也是围绕这个展开的，百游表示：线上版的开发正在顺利进行，通过调查研究，我们注意到，仅仅是将卡牌本身搬到线上，并不能很好地起到“普及规则”的作用。因此，我们会在线上版中加入贴心的操作引导提示，力求让所有玩家能够“抛开说明书”进行游戏。这确实是个好的想法，可以通过在线电脑帮助的方式，配合口手相传的方式，共同进行规则普及，当然是事半功倍。

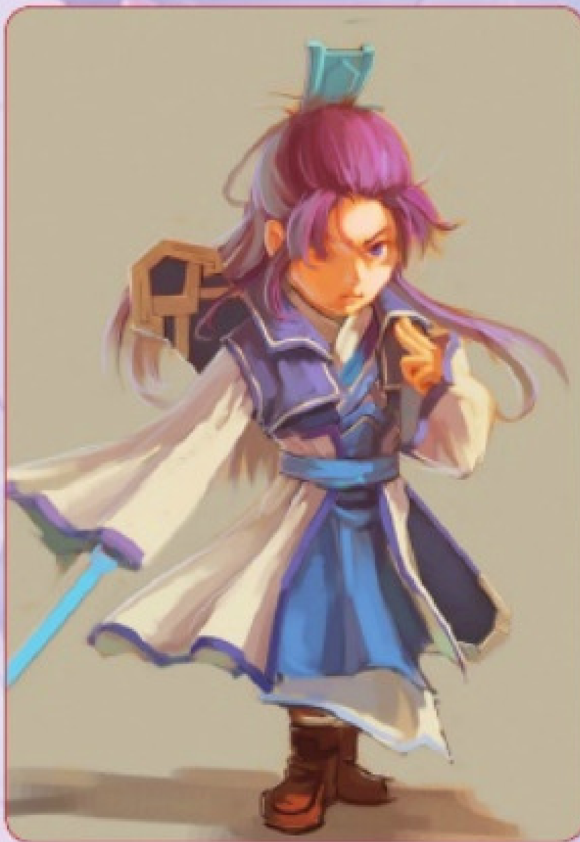
百游还表示：同现实中玩家对战多为3V3相比，线上版可能会主推2V2的模式，这让可以进一步降低上手难度，加快游戏速度，更加契合线上版的特点。线上版的角色，不再只是一张卡牌，而是要3D化，本次放出酒剑仙、慕容紫英还有蛇妖男的设定原画，玩家们可以先饱一下眼福。其他的内容，请大家期待我下期的报道吧。

之前的采访报道中提到过，仙剑卡牌的线上版，并不仅仅是将仙剑卡牌这个游戏Online化，而是要最终成为“仙剑”Fans交流、互动的平台。仙剑卡牌一直在仙剑迷们的关注中发展成长，制作方软星和发行方百游一方面照顾仙迷们的要求，另一方面也征求各类桌游玩家的意见建议，相信一定会让仙剑卡牌成为各方都满意的精品。



酒剑仙


逍遥游线上版酒剑仙原画


逍遥游线上版慕容紫英原画



慕容紫英

《逍遥游》官方网站： http://xyy.baiyou100.com **《逍遥游》官方论坛：** http://bbs.baiyou100.com/showforum-399.aspx **《逍遥游》官方博客：** http://blog.sina.com.cn/u/2500912987 **《逍遥游》官方新浪微博：** http://weibo.com/u/2433175610 **《逍遥游》官方腾讯微博：** http://t.qq.com/palxyy **官方淘宝店地址：** http://xjgl.taobao.com/

桌游机制纵横谈/8

■北京 君子不器

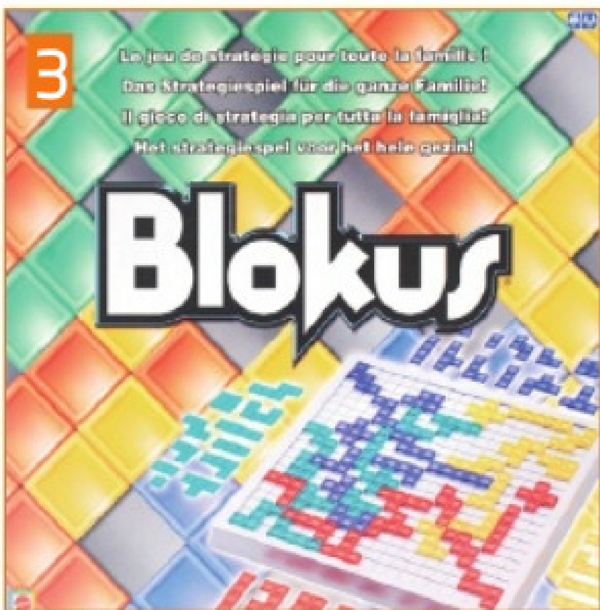
机制九、区域概念（上）（Area）

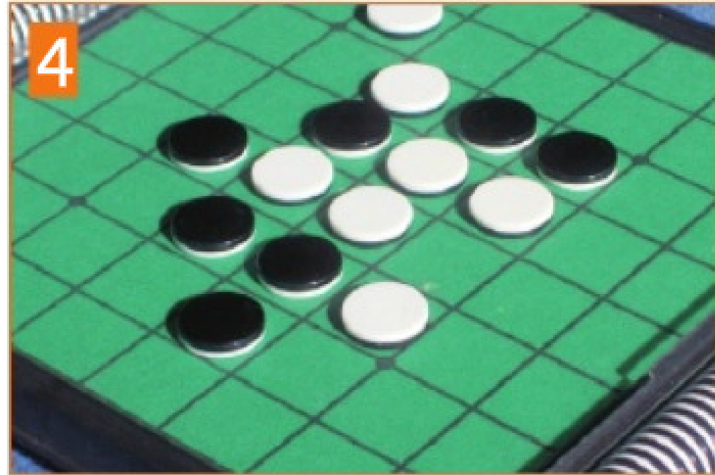
在权威论坛BGG的机制分类中，与区域（Area）相关的机制一共有4种：区域围绕（Area Enclosure）、区域控制或影响（Area Control / Area Influence）、区域移动（Area Movement）和区域驱动（Area-Impulse）。这些机制都是利用区域的概念来创造游戏的玩法和内容，所以我们对这4种机制将进行集中介绍，并进行比较，从而全面地了解游戏设计者对“区域”这个概念的开发和利用。在详细介绍每种机制之前，我们先解释一下区域的概念。

Area除了可以翻译成区域外，也包含地区、领域、范围等意义，因此应用起来较为灵活，多数版图游戏中都会包含这个概念，但使用区域机制的则会更加强调对于区域的理解，并会以对区域的各种占据、控制、争夺为主要游戏内容。首先，根据游戏题材的不同，会大体分成抽象区域和具体区域。抽象区域指游戏版图是由四边形、六边形或其他造型所组成的版图，没有具体的背景和意义，而是通过这些图形来将版图分成均等或不均等的小区域，很多抽象棋类游戏便是如此。但有的抽象棋类只是走线，并非利用线所创造的区域，比如象棋等等，但像围棋、幽灵棋、冰山棋等游戏，则是主要利用区域；具体区域指游戏版图表现一个地区或范围的实际形状，比如一个国家、一个地区、一个城市等等，并在其内部进行接近或还原真实情况的区域划分。一些模拟战争的战棋游戏、城市题材游戏都会有接近真实的版图。其次，根据游戏玩法，也会分成固定区域和可变区域，固定区域使用设计好的版图，玩家在固定的区域内进行游戏；可变区域会随着游戏的进程变大或变小，或者每次布置时都可以有不同的形状或区域划分。











1.《穿越沙漠》
2.《珊瑚遭遇战》
3.《角斗士》
4.《黑白翻转棋》
5.《嘿！这是我的鱼！》

本期内容中，我们将集中介绍“区域围绕”和“区域移动”，另两种跟区域相关的机制将在下期介绍。

区域围绕（Area Enclosure）

区域围绕是指玩家放置或移动自己的游戏片来包围尽可能多的区域，从而以占据或围绕最多区域来获得胜利。最古老和最流行的区域围绕游戏大概是我国的围棋，但近代有更多的游戏使用了这个机制。

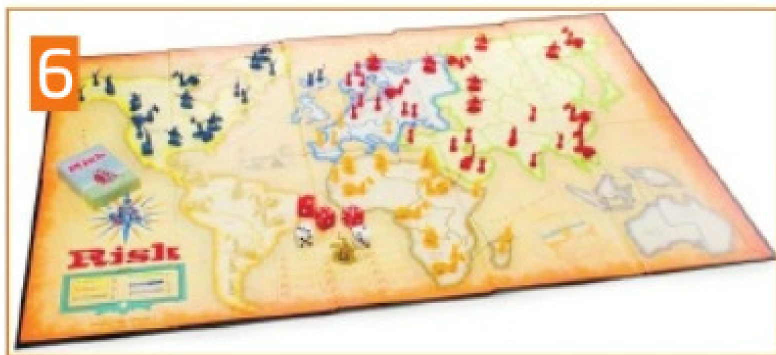
区域围绕强调玩家在游戏中创造属于自己的区域，而不是和别人争相占领已有的区域，较为常见的区域围绕方式有两种：

1.圈地：用包围的方式将一块区域包围，从而算作自己的区域，并最终计算谁包围的区域大谁获胜。从春秋战国时期一直流传到现在的围棋是典型的圈地方式，关于围棋的规则这里不再多说。直到今天，由于围棋有极大的计算量和变化，世界上还没有计算机可以模拟下围棋并有100%的把握获胜，由此可见最简单的棋子和机制，也能创造前最复杂的游戏。

在近现代桌游领域，圈地的桌游也不乏佳作，著名设计大师RK的“摆片三部曲”都是跟区域有关的游戏，而其中的《穿越沙漠》就是圈地类型的佳作。游戏以沙漠为背景，玩家带领自己的5支骆驼商队在沙漠中移动，玩家要使用小骆驼模型占据可以得分的地方，比如靠近水池、绿洲。最重要的就是用自己的商队圈出一个封闭空间，这样可以得到10分，并且圈出的空间内如果有水池或绿洲也依然算分。很多玩家认为《穿越沙漠》与围棋类似，除了机制相像外，这也算是对游戏本身的一种极大的肯定。

2.占地：用自己的棋子不断占据空地，从而变成自己的区域。这一方式最著名的例子就是《Blokus》（中文译名：角斗士），每个玩家都有一组造型各异的棋片（类似俄罗斯方块里的造型），玩家们轮流将自己的棋片放到一块大的棋板上，玩家每次摆放要保证新的块和以前的任意一块至少有一个角对角相连，如此持续，直到所有玩家都无法再放棋片为止，然后属谁剩的少谁赢。游戏中提供的是空白的正方形区域，玩家要通过摆放的技巧，来尽可能地占据较大的区域，让它们变成自己的区域，从而才能获得胜利。在这种机制下，之后出版了两人版、三角形版和3D版的《角斗士》，都非常有趣，是一个获奖无数、深受玩家喜爱的系列产品。

除了《角斗士》系列游戏外，知名的轻松小游戏《Hey, That's My Fish!》（中文译名：嘿，这是我的鱼！）也属于这类方式，玩家要看谁拿的鱼多，而垄断一块属于自己的区







6.《Risk》
7.《埃及艳后与建筑师》
8.《拿破仑的胜利 》

域是非常重要的。家喻户晓的黑白翻转棋也属于这一类。

除了这些以区域围绕为主要游戏机制的游戏外，也有很多游戏将区域围绕作为一种辅助机制来使用，比如DoW公司的华丽游戏《Cleopatra and the Society of Architects》（中文译名：埃及艳后与建筑师），游戏以古埃及为背景，玩家扮演一名建筑师来为埃及艳后建造各种建筑物，比如方尖碑、花园、神庙等等，而区域围绕机制则主要体现在了建造花园的部分，玩家如果投入一些精力，尽快的建设花园，也可以得到相当多的分数。另一款游戏《Reef Encounter》（中文译名：珊瑚遭遇战）则是公认的高级策略游戏，玩家要控制自己的珊瑚族群在海底占地盘，吃掉别人，得到分数。

总体来看，无论是圈地还是占地，是主要还是辅助，区域围绕都是一个相当有意思的机制，它可以让玩家通过这个机制来锻炼空间想象力和图形构建能力，而这个机制所对应的多数游戏也都适用于儿童，可以说是一种十分接近教育意义的游戏机制。相信开发这个机制的游戏，一定会在市场上占据一席之地。

区域移动（Area Movement）

区域移动是指，在一张被分成若干不规则区域的图板上，玩家的棋子可以向任意方向或沿着连接线走进，走出这些区域。区域移动是一个在图板上操作移动的机制。

以区域移动作为主要机制来进行游戏的桌游并不多，但非常著名的《Risk》就是简单粗暴的实例，《Risk》是孩之宝公司四大桌游产品中唯一一款战争题材游戏，最早于1959年出版，游戏的标准版是一张世界地图，玩家的任务就是带领自己的部队，在世界各个区域或国家间移动和征服，并最终统一全世界，游戏中的征服通过掷骰子来决定胜负，有几个部队就掷几颗骰子，并以大于等于5为判定条件，从而决定双方的胜负。

虽然以区域移动作为主要机制的桌游不多，但几乎所有战棋都会涉及区域移动这个机制，战棋游戏一般分为战术和战略两种，战术主要指小地图、小队作战，玩家的小队在地图上划分的区域间进行移动来代表进攻或撤退，或者去占领据点、占领高地等等。比较典型的战棋有《Napoleon's Triumph》（中文译名：拿破仑的胜利）、《Hammer of the Scots》（苏格兰之锤）、《Bonaparte at Marengo》（中文译名：马伦戈战役）等等。而战略游戏则是大地图，以地球或地区为地图，玩家是要考虑部队的整体动向和调整。但要想统一全世界，则也需要移动到整个版图。比较经典的有《Axis & Allies》（中文译名：同盟国与轴心国）、《Europe Engulfed》（中文译名：横扫欧洲）、《Victory in the Pacific》（中文译名：太平洋上的胜利）等等。

与战棋的普遍应用相比，其它类桌游中出现区域移动机制的则相对少些，但有一些大型的版图游戏，也包含这个机制，比如FFG公司的3个著名大盒游戏：《星际争霸》《魔兽世界》《符文战争》，由于都有地图和区域，所以都用了这个机制。而很多包含战争题材的桌游也都需要进行区域间的移动，比如《Small World》（中文译名：小小世界）、《Britannia》（中文译名：不列颠帝国）、《Warrior Knights》（中文译名：勇武武士）等等。非战争题材的版图游戏，也有一些涉及区域移动，比如新出的游戏《Navegador》（中文译名：航海家）、《Dominant Species》（中文译名：优势物种）等等。

由此可见，区域移动较为普遍，且会自然应用于有需要的游戏中，而并不需要特殊的研究和开发，这是一种真实情况的体现。作为设计师而言，在设计包含区域移动机制的游戏时，更多的则是需要协调区域与区域之间的相对距离、邻接关系、区域多少等问题，从而让玩家在进行移动时变的自然，而这种简单而细化的游戏体验，往往才能体现出设计者的用心和水平。P

9.《马伦戈战役》
10.《苏格兰之锤》
11.《同盟国与轴心国》
12.《不列颠帝国》
13.《航海家》
14.《横扫欧洲》
15.《小小世界》

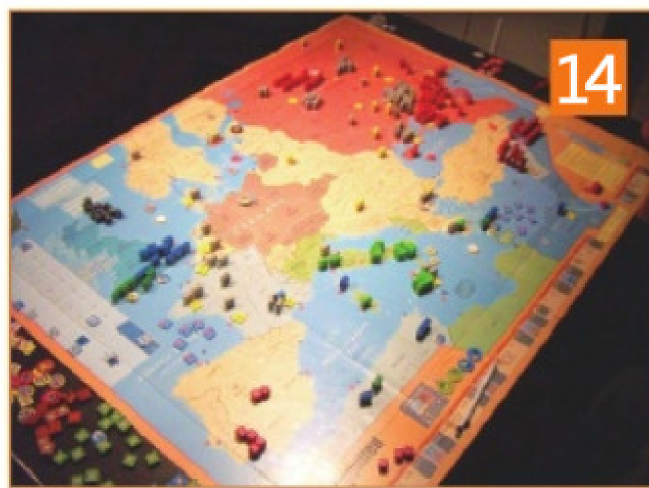














《战争机器》与《部族》

■北京 白衍

《战争机器》与《部族》是由美国Privateer Press公司（简称PP）出品的系列桌面战棋游戏。这两套游戏的背景设定在同一个世界，二者既可独立进行，也可互相兼容。该系列产品虽然推出时间不长，但是凭借精美的模型、严谨的规则和丰富的战术，很快便吸引了大批忠实玩家。下面我将为大家详细介绍这两套游戏。

一、背景简介

在《战争机器》和《部族》的故事发生在一片被称为伊莫恩的虚构大陆上，和常见的奇幻世界一样，这片大陆上也有人类、矮人、精灵、兽人、巨魔和各种稀奇古怪的生物。而与众不同的是，该游戏在传统奇幻设定的基础上加入了蒸汽动力机甲和近代工业革命的元素。因此，在这个世界里，你可以看到魔法与枪炮对决，钢铁机甲与狂暴巨兽交锋。

《战争机器》的舞台是以人类文明为核心的钢铁国度，多个国家为了资源、信仰和政治利益不断爆发冲突。《部族》则侧重描写偏远蛮荒之地的异族部落，在这些地方，人们通过奴役凶暴的战兽互相征伐。这是一场文明与野蛮的较量，是不同信念和利益的角斗场。

在游戏中，玩家所指挥的角色被称为“机甲师”或“战巫”，他们都是强大的魔法战士。虽然这些英雄本身就拥有超凡的战斗力，但他们真正的强大之处在于控制和强化“战争机甲”或“战兽”。在战斗时，英雄、机甲、战兽必须互相配合才能发挥出最强的威力。

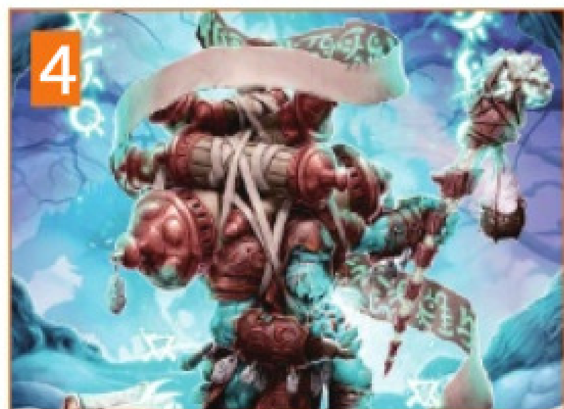
二、模型特色

《战争机器》和《部族》的模型最初分为4类：人物、机甲（战兽）、单位、单人。随着游戏的扩展，PP又陆续推出了战争引擎和巨像，这些大号模型不仅丰富了玩家的收藏，更带来了全新的游戏模式。PP的模型往往造型厚重，具有鲜明的美式漫画风格。人物姿态多样，种族设定有很多现实世界的影子。棋子大多为金属材质。











1.伊莫恩大陆全图
2.奎克斯机甲师原画
3.曼诺斯机甲原画
4.巨魔氏族战巫原画
5.灭世军团战兽原画

详细来说，人物就是指机甲师或战巫，他们是每支军队的核心，每份军表都要围绕一位人物来编写。他们是经过战争锤炼的战斗法师，可以运用神秘的能量。人物在战场上最大的作用就是控制机甲或战兽，他们可以命令后者进行攻击、防御、冲锋或是传导法术等。

机甲是一种巨大的蒸汽动力机器人，代表着钢铁王国军事力量的巅峰。它们是由蒸汽技术与神秘科学相结合而驱动的笨重钢铁巨人，必须由机甲师高精度地操控。机甲可以配备各种武器，甚至可以安装魔法装置来帮助英雄施法。

战兽的定位与机甲类似，它们只能由战巫控制，这些高大凶残的猛兽会在英雄的驱使下横行无阻、大开杀戒，即使面对钢筋铁骨的机器人也毫不逊色。而且，每只战兽都拥有独特的魔法能力，可以辅助战斗。

单位通常是由士兵组成的小队，一般由2到10个模型组成。这些部队在战斗时可以帮助人物，相对于机甲，单位的分值都比较低，他们的用处多种多样，既可以充当炮灰，也可以牵制敌人，少数强力单位的攻击力很高，可以充当尖兵和火炮。

单人模型一般是刺客、技师、助手之类的角色，他们分数不高，生存能力也不强，但是却拥有很多独特的技能，可以帮助其他模型取得优势。

战争引擎是PP在今年推出的大型模型，每个种族都有一款，基本都是战车和怪兽，分值和一台机甲相当，外形十分抢眼。主要用途是在高分值对战中充当支援和协助。

巨像计划在下半年推出，从目前的宣传资料可以知道，这些超大号的模型拥有极高的生命值和战斗力，当然分数和价格也同样惊人，相信随着这套扩充的推出，游戏方式也会发生极大改变。

三、规则特点

《战争机器》和《部族》的玩法很有特色，两套游戏的绝大部分规则完全一样，主要区别集中在对机甲和战兽的控制上。

在《战争机器》中，机甲师会把自身的魔法值（这被称为“热能”）分配给机甲，后者使用这些能量来强化命中、伤害和攻击次数。机甲师要根据场上情况分配热能，既要让机甲发挥威力，又要为自己留下能量施放魔法，如何做好平衡是考验玩家的关键。而《部族》里，战巫会驱使战兽进行各种行动，而无需付出，但是战兽在被驱使时会积累愤怒值，在下一回合开始时，战巫要吸取战兽身上的愤怒，并将这些愤怒作为自己的魔力来使用。但是这种吸取是有上限的，如果之前过度驱使，让战兽身上残留下愤怒，这些野兽

就可能会狂暴，转而不分敌我胡乱攻击。因此，如何有效驱使战兽，以及何时故意激怒战兽都是玩家要思考的问题。

除了这些差别，两套游戏的玩法几乎一模一样，所以二者可以互相兼容。《战争机器》和《部族》的游戏规则十分严谨，主规则清晰简单，只规定了基本的玩法和对战方式。而真正带来战术特色的是每个模型的特殊规则。游戏为每个模型都配了一张属性卡，上面记录了模型的数值和技能，这样在对战时可以一目了然。

机甲师和战巫是每支军队的灵魂，他们直接决定了这支军队的战术风格。除了法术以外，每位英雄都拥有一项必杀技，在每场游戏里只能使用一次，在适当的时机使用必杀技可以决定战斗的胜负。

此外，游戏规则充分体现了机甲和战兽的威猛，它们不但可以普通攻击，还可以横冲直撞，或是把其他模型抓起来扔出去。必要时，玩家甚至可以攻击友军。这些看似欢乐的规则，在实际对战中却都有着实用价值，处理好这些战术细节是成为高手的关键。

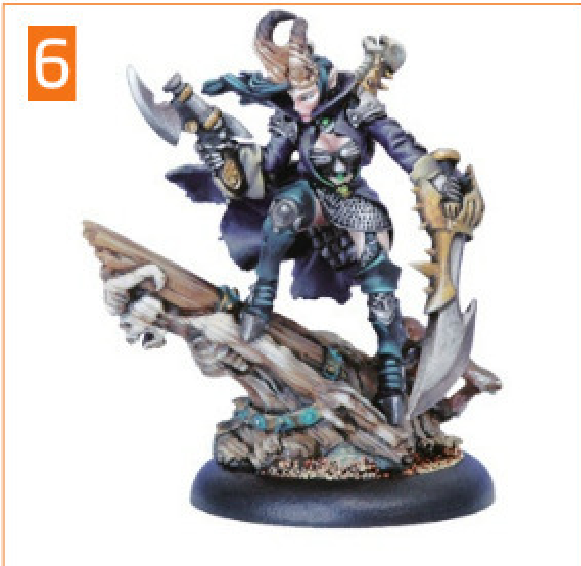
四、成军方案

《战争机器》和《部族》的战斗规模一般都不大，往往十来个模型就能成军。每张军表都是以人物和机甲（战兽）为核心，再辅以适量的单位和少数单人模型。15分的决斗战只需要一个人物、一台机甲、外加几个小兵。常玩的25～35分遭遇战，只要在上面的基础上再加一台机甲和一队小兵即可。50分以上的战斗由于太过耗时和复杂，通常很少出现。

所以《战争机器》和《部族》的成军非常简单，玩家只要选择一个机甲师或战巫，然后挑选适合其战术的机甲（战兽）一两个，再加上一两队小兵和若干单人模型，就可以凑齐35分的标准军表。嫌麻烦的玩家也可以直接购入每族的新手包，价格在350元左右，内含15分模型。或是考虑红白对战包，价格600元，里面是卡铎和曼诺斯两族的对战组合，每家都有20分的模型，可以直接拿来对战。

五、国内发展

《战争机器》和《部族》在国内经历3年左右的发展，玩家群日益庞大，爱好者们已经把主规则和大多数种族规则进行了全面翻译，因此入门和推广并没有难度。但鉴于战棋游戏的小众化特点，现在玩家主要集中在北京、上海、广州等城市的战棋俱乐部中。不过玩家们对这款游戏的热情都很高，也成功组织了一些得到官方认可的比赛，相信在不久的将来，加入这项游戏的玩家会越来越多。P



6.机甲师模型



7.卡铎机甲模型

其他模型战棋游戏

目前市场上的模型战棋游戏种类繁多，但其中能成规模，有丰富产品线的并不多。下面列出几款常见的游戏，以供感兴趣的读者了解——

游戏名称：Infinity（无限）

官方网站：www.infinitythegame.com

故事背景：近未来的科幻世界，不同势力的精锐战士为了各种特殊任务展开激烈厮杀。

模型特色：造型别致，杂糅日式与美式漫画风格，大部分零件比较纤细，需要一定的模型制作水平。

游戏特点：所需模型数量很少，战斗大多发生在室内或狭窄的街道上，桌椅、沙发、邮筒、货摊等掩体都会起到至关重要的作用，强调单兵作战能力和走位，模型之间需要配合掩护才能取得胜利。

游戏名称：Field of Glory（荣誉战场）

官方网站：www.fieldofglory.com

故事背景：以不同国家和不同历史时期的战争为蓝本，荣誉战场拥有多套规则，比较主要的有希腊城邦、中世纪、文艺复兴、拿破仑等时期。

模型特色：荣誉战场并没有自己出品的模型，部分产品由第三方生产，比较主要的是由Wargames Factory生产的历史系列模型。此外，市面上常见的各种历史题材兵棋都可以成为它的游戏工具。

游戏特点：传统的桌面战棋，游戏双方需要大量模型和宽阔的战场。不同兵种可混编为一个单位，从而使战斗更为真实，战术也更加灵活。玩家可以设计史实脚本，重演历史上的著名战斗。

游戏名称：Dust Tactics（黎明之尘 战术版）

官方网站：www.fantasyflightgames.com

故事背景：平行世界中的二战舞台，轴心、同盟、前苏联三足鼎立。以新能源的发现为契机，人类制造出步行坦克、僵尸、生化兽等高科技武器。在这片异世界中，人类仍然要为不同的价值观浴血厮杀。

模型特色：模型以二战真实武器为基础，进行大胆改造，二战中知名的坦克会舍弃履带而改用多足机甲的形式出现。各式载具造型威武，细节丰富，但人物模型略显单调。

游戏特点：快节奏、高对抗性的战棋游戏，具有丰富的扩展任务和脚本设定。双方需要仔细计算移动力和火力，并适当牺牲部分单位，以形成巧妙的“兑子”，从而夺取优势。此外，游戏强调兵种和武器的相克关系，并且具有其他战棋里少见的飞行器规则。

游戏名称：Flames of War（战争之焰）

官方网站：www.flamesofwar.com

故事背景：真实的二战设定。

模型特色：以史料为基础，部队模型以连、排、班为编制，模型带有Q版风格。

游戏特点：规则简单，易于上手，战斗节奏紧凑。拥有大量史实战斗脚本，能极大满足二战迷对战棋推演的渴望。P

2012魔兽卡牌区域冠军赛旁观记



是的，你没有看错，以下的文字只是旁观记，并非是比赛的报道。本刊编辑全程跟随记录了2012年4月21～22日在石家庄举行的魔兽卡牌区域冠军赛，颇有些感触，于是写下了这篇旁观记。

一行记者们是随主办方新锐地带玩具有限公司于20日中午抵达石家庄的，入住了当地的东方龙大酒店，接下来两天的比赛就在这个酒店四楼的会议厅举行。午餐之后，我们跟随新锐公司市场总监胡宾国先生，走访当地的一家桌游吧——桌迷藏。我们到桌游吧时，那里确是人山人海，因为只有预选赛积分达到10分的牌手才能参加接下来周六周日的比赛，而这个周五的预选赛就是积分不大够的选手的最后赚取积分的机会。我对于石家庄的地理并不太了解，无法确切说出该桌游吧是否在石家庄市相对比较繁华的地方，不过桌游吧的面积不算大，因为有太多的魔兽卡牌预选赛的比赛，玩其它桌游的，都被挤到了边边角角。

从桌游吧回到酒店，我们去了比赛赛场，新锐的员工正在布置会场，包括调试比赛实况转播所需的网络及摄像设备。不过可惜的是，当晚的一场暴雨加冰雹，使得会场的网络出现硬件方面的故障，颇为郁闷。

本次比赛是区域冠军赛，属于邀请赛的性质，比赛的级别并不算高，加之周六早上国内相当多省市地区的大雨天气，本来以为这会很大程度上影响参赛牌手的数量，但到了赛场一看，人还真是不少，最后报名参赛的有一百多人，外地赶来的牌手非常多，石家庄本地的牌手只有20余人，也挺出乎小编意料的。

比赛第一天共进行10轮，打7轮核心构筑+3轮轮抽，将决出16强。比赛采用瑞士轮，这种模式的最大特点就是挑选积分相同或最相近的选手相互对阵，这样即不会中途淘汰某些选手，也能让牌手的成绩档次分明。



1.桌迷藏桌游吧，预选赛正激烈进行



2.选手正在领取报名表

构筑赛是之前已经组好套牌的了，但7轮高强度的比赛，对于选手的牌技和心理状态，都是相当大的考验，当然，考验更大的是选手的体力，没有个好身板，还真是抗不下来。

轮抽比赛是要现场抽牌组牌的，牌手要考虑的因素就更多。构筑赛中，只要对战双方套牌的绝对实力差距够大，新手战胜世界冠军也是可能的，但在轮抽比赛中，因为大家的总牌库是一样的，这种事情就绝不可能发生了。

一天的比赛下来，牌手不说，就我们这些旁观者，都有些吃不消，中间不得不回房间休息（幸亏下榻之处和赛场在一起呀）。牌手只有比赛间隙才能松散一下，要想进16强，即使能赢下10场中的7场也不保险，还真是相当高的要求呀。第二天是16强的比赛，是淘汰赛制，直到最后决出冠军。

牌手辛苦，但整个赛场上最辛苦的还不是这些牌手，而是比赛的裁判和新锐地带的工作人员。牌手至少是坐着比赛的，可以享受比赛带来的乐趣，而裁判确是一直站着，并随时准备处理比赛中出现的各种特殊情况。比赛间隙，牌手可以放松一下，裁判却要统计成绩、张贴下一轮的对战表等等……这些裁判并非职业裁判，而他们执法比赛也无实际经济收入（会发给魔兽卡牌闪卡等物质奖励）。

比赛间隙，还会有官方支持的卡牌兑换，选手用购牌时收集的专业素材卡兑换专业兑换卡，这是一项非常繁琐的工作，新锐地带的工作人员两天来一直值守在那里，敬业精神让人感动。赶来为冠军颁奖的卡牌客娱乐有限责任公司亚太区总经理万明先生，甚至亲自当起了兑换卡牌的NPC。

让小编觉得遗憾的是，比赛中的女性牌手不多，从成绩上来看也不出色，所以我想，男牌手们或许可以发动一下自己的另一半，如果她肯看你打牌、陪你打牌甚至亲自上阵去试一试，那确实是件让人兴奋的事呀。顺便说一下，本想拍几张美女牌手的照片放在报道中，但觉得摆拍有些无趣，又不愿意对全神贯注于比赛的她们多多打扰，只好作罢了。

魔兽卡牌，发展到今天这个局面其实并不容易，但我相信，有踏踏实实稳步发展的代理商，有充满热情的牌手们，以后的发展一定会越来越好。

阵营领袖们的前世今生——部落篇（上）

兽人

萨尔：“魔兽Ⅲ”以来最有曝光率的阵营首领，关于他的故事，可以写很多，而且大家都耳熟能详，魔兽官方小说《氏族之王》《仇恨之轮》《天崩地裂——浩劫的前奏》《萨尔——龙王之暮》等等都是以他为主角。

所以关于萨尔，我不想作过多赘述，最新的剧情在游戏里已经浮现，萨尔代替黑龙利用大地的力量与4条守护巨龙的力量倾注巨龙之魂（恶魔之魂），最终，死亡之翼死在了自己的发明物之手。而4条守护巨龙也失去了最后的能量，成为了凡人；萨尔则成为了艾泽拉斯世界的守护者，他的配偶阿格拉怀上了他的孩子（可能受到过红龙的祝福，这孩子要生下来，以后肯定还有故事）。



一个故事的结束，也许是另一个故事的开始。究竟接下来会发生什么？只有暴雪自己知道了。



早期1版的萨尔，其他你队伍中的部落盟军获得+3/+3，这样的效果加上不错的身材，使得当时他的价格一直很高，不愧为部落第一首领，兽人的大酋长。

12版萨尔，也是一张666，自带护卫、冰霜抗性，能从坟场拉一张部落牌到手上，还能给部落盟军+2/+2，这效果不能说不强大。现在C3复刻了这张卡，应该会在一些卡组里见到他。



15版的萨尔没有了给部落加攻加防的属性，也不再是部落的牌，成为了一张中立牌，这倒是非常符合“魔兽”故事的发展，他现在是整个世界的守护者，是大地之环的首领！当然，老大登场的效果也是很猛的，堪比红龙女王：“由你操控的其他技能、盟军以及装备均不能被消灭”。

小结：3个版本的萨尔在各自所处的环境中，都是猛货，也对得起“魔兽”第一主角的称号了。**领袖指数：**8

加尔鲁什·地狱咆哮：部落英雄格罗姆·地狱咆哮的儿子，冲动、鲁莽、嗜血，直接导致了凯恩·血蹄的死。虽然兽人的老前辈们如萨鲁法尔、伊崔格等都对加尔鲁什有意见，但是萨尔在前往外域之前还是把部落大酋长的位置让给了加尔鲁什。他是格罗姆的儿子，有成为大酋长的资本，但其实这么安排，我觉得就是剧情需要，如果说萨尔是鸽派，那么加尔鲁什就是鹰派，在鹰派的加尔鲁什的领导下，部落和联盟才会有更多的摩擦，更多的冲突。这样才能和同样强硬的瓦里安有更精彩的抗衡，我倒是非常想看看加尔鲁什和瓦里安的对决。





第一个版本的加尔鲁什拥有异常强大的异能，“你操控的盟军均具有突袭X的能力，X为其印制的攻击力”，7费出14攻，还不算场上其他盟军，基本他上场，如果对手没有方法解，那就可以投了。

中文15版的加尔鲁什，不但把他个性中狂暴、勇猛的一面表露出来，更是血腥惨忍的表现：突袭2、狂暴，然后就滚蛋，这种突袭狂暴流很伤，他同时考验对手的防御能力以及你自己的手牌和续航能力，如果一波打不死或者打不残对手，那最后输的很可能就是自己。所以在现在缺少和他配合的牌的情况下，很少牌手会用这张牌。

小结：兽人果然是善战的种族，首领们不是加攻就是狂暴，加尔鲁什或许会成长为一个好领袖。**领袖指数：**5

巨魔

沃金：从最新的剧情来看，部落由于加尔鲁什的上台，各个种族之间的矛盾明显激化。沃金和他的部族也受到了影响。之前流离失所的暗矛氏族，在沃金的带领下，加入了萨尔的部落，一直寄人篱下地生活在奥格瑞玛。但现在和谐的生活已经失去，在凯恩·血蹄死去后，沃金带领暗矛部族离开奥格瑞玛，并夺回了巨魔的家园回音群岛，并打算长期定居下去……

4版的沃金是一个加强版的狂战士，所有巨魔受到的伤害是他的攻击力，如果你选的英雄是个巨魔，那沃金在后期的攻击力相当强大。

16版的沃金，有牌友说沃金是内战外行，这也符合了“魔兽”剧情的发展，面对部落内部的矛盾，沃金选择的是退却，不过在对付联盟或中立盟军时，能力还是很好用的。值得注意的是这位领袖的职业——暗影猎手，如今连希尔瓦娜斯的职业都变成猎人了，而这位仁兄的职业始终没有改变，这是不是暗示着以后会有一种新职业的诞生呢？

小结：沃金戏份没有其他领袖那么足，他的经历与侏儒国王如此相似，朋友反目、寄人篱下、成功复仇、收复失地，只不过沃金和扎拉赞恩之于梅卡托克和瑟玛普拉格，戏份还是梅卡托克来的更足一些。算是早期首领中最龙套的一个了。**领袖指数：**5





质量效应升天（连载三）

■（美）德鲁·卡宾森著 冯蔚骁译



前言：本文节选自“质量效应”官方小说三部曲之第一部《质量效应——升天》，我们已在4～6月的3期中旬刊上节选刊登这部小说的内容。“质量效应”系列官方小说，已由果壳阅读与重庆出版社联合同步推出简体中文版，有爱的读者请垂询各地书店与网店选购完全版。

“您可以在着陆港船坞降落。完毕。”

格雷森按照交通控制塔的指令要求轻微地调整了一下航向，他的穿梭机停在格里斯姆学院外面的着陆港。与他平时公务出行时使用的公司穿梭机相比，他这次访问学院驾驶的中程客运飞船稍微小了点，而且设备远远不够豪华。不过现在也不是什么正常的情况。

这次是他一个人来的，因为要伪装成一个焦急的父亲冲到重病的孩子旁边。这对他来说不是什么难以扮演的角色，因为他确实很在乎吉莉安。他对她的关心是真的。但是就次郎已经告诉他的事情，这也不重要。

他不耐烦地等在穿梭机的门口，等着坞站甬道与穿梭机的舱门完成对接，然后才可以进到大大的玻璃墙接待室。

现在没有其他乘客在等侯。站在出口的两个联盟警卫直接招呼他过去。他可以看到桑德斯博士和升华计划的安全主管在透明防弹墙的另外一边等他。

“进来吧，格雷森先生。”一个警卫同情地说道，他挥手让他过去，甚至连个应付差事的身体安检都没有。

格雷森将之视为一个好的兆头。

“你肯定自己已经准备好应付这事了么？”卡莉小声问亨德尔，格雷森从安全隔离间走了过来。“你看上去还是站得不太稳。”

“我还好，”亨德尔小声答道，“而且，我想看看我们告诉他这个消息的时候他到底什么反应。”

卡莉还想再对亨德尔说点什么，比方说，你不能真的认为格雷森不会在乎他的宝贝女儿差点完蛋！但是格雷森已经过了安全门，要是卡莉这么说的话，他就全听见了。所以卡莉又把话都咽了下去，心里希望亨德尔知趣点，在格雷森来的时候能应对得体。

“格雷森先生，”亨德尔简单地点了点头。

“吉莉安在哪儿？”格雷森直接问道，“我要见见我姑娘。”

格雷森看起来比上次来的时候更糟糕，这一点也不让人吃惊。他没有穿西装，只是穿着牛仔布裤子和短袖T恤衫，露出了细长但有力的胳膊。他看起来至少有好几天没有刮胡子了，下巴上都是胡子碴。他的眼里闪着绝望的光，紧张的忧虑感搅扰在他的身上……考虑到已经发生的事情，这倒也

不奇怪。

"当然，"卡莉马上答道，亨德尔还来不及反对。她不准备让格雷森留在大厅里面等着。这些在他看望吉莉安以后都有时间讨论。亨德尔恼火地看了她一眼，但是只说了一声："跟我来"。

他们往医院病房走，一路上都没人说话，不过卡莉可以看到亨德尔咬牙切齿。

他们到医院病房了，格雷森停住了脚步。他看到小姑娘躺在床上浑身插满管子，格雷森一只手慢慢掩住嘴巴。

"哦，吉吉，"格雷森轻声说道，这言语中蕴含的痛苦让卡莉的心也纠结不已。

"这些机器是干什么的？"过了一会，他问道，声音发抖。

"只是监视器，"卡莉解释道，想要让自己的声音听上去专业而乐观。"这样我们就可以持续照看她。"

格雷森走进病房，慢慢地走，好像身处水下。他在她床边跪下，伸出一只手，没有去摸她的头，只是放在她肩膀的床单上。

"哦，吉吉，他们对你做了什么？"他喃喃道。

听到他的声音，吉莉安眼睛睁开了，她转过脸看着他。

"爸爸，"她说道，声音很虚弱，但显然因为看到他而很开心。

"我听说发生了事故，"他说道，"我很害怕。"

"没事的，"她安慰他道，伸出一只手轻抚他的手掌心，"我现在没事了。"

这个简单的动作让在场的哪个成年人更加吃惊真的不好说。吉莉安已经在格里斯姆学院呆了这么多年，但卡莉从来没有见过吉莉安主动和谁有过身体上的接触。吉莉安看上去毫不留意他们的反应，只是手垂到身体一边，又闭上了眼睛。

"我累了，"她咕哝道，"我现在需要睡会儿。"

过了一会儿，她轻声打起鼾。格雷森一直凝视着她，很长时间之后才转过身来面对着卡莉和亨德尔。空气中弥漫着尴尬的气氛。

卡莉打破了沉默，说道，"医生说她会完全康复的。但是他们需要几天时间观察她。因为她现在的情况……"

"你说这是利羽博士对她干的好事？"刚才吉莉安握着格雷森的手的时候，他的脸上一下子有了生气。可是现在他的表情又阴冷下来，怒气四溢。

卡莉朝门的方向点了点头。暗示他们应该走出去谈，这样他们的谈话就不会打扰到小女孩睡觉。其他两人心领神会，三个人一起走出来到大厅，这儿说话吉莉安肯定听不见。卡莉注意到，亨德尔和格雷森在他们走到拐角前就停下来，这儿从房间里面看不到。

"次郎在她身上进行一些未经授权许可的实验，"亨德尔解释道，捡起刚才的话头。"我们已经把他抓起来了。"

格雷森点了点头。"很好。"

"他为一个名叫地狱犬的组织效力，"亨德尔突然大声说道，像开枪一样喊出了这些话。卡莉可以看出来亨德尔是想激起什么反应。

"地狱犬？"格雷森迷惑了一会，问道，脑袋轻轻偏到一边。

"一个激进的超人类恐怖主义团伙，"亨德尔回答道，"资力雄厚。次郎是他们的特工之一。我们认为他渗透进入升华计划是想要接近吉莉安。"

"从来没有听说过这伙人。次郎只是一个人干么？"

亨德尔在回答之前犹豫了一下，卡莉担心亨德尔会和格雷森玩什么花招。安全主管最终回话了，卡莉松了一口气，因为亨德尔的回答很诚实。

"我们还不知道。审讯需要时间。他正在一点一点地往外吐。也许他觉得自己可以在大牢里还可以隐瞒些什么，这样可以为自己谈到更好的条件。"

"你们应该给他上刑，而不是审讯。"格雷森的声音平淡而冷漠，但其中的愤怒却无法隐藏——这是一个父亲守卫自己唯一孩子时的原怒。

"联盟不会如此行事。"卡莉告诉他。

"我们很快就会知道答案。"亨德尔说道，不过卡莉不知道亨德尔对一个关切自己女儿的父亲这么说话算是安慰还是威胁。

格雷森开始在医院窄窄的过道里走来走去，一只手摸着自己的胡子碴。

"如你们所知，这个研究机构里面仍然可能潜伏着其他的地狱犬特工。"

"这不可能，"亨德尔向他保证。"我在联盟呆了这么多年，也和地狱犬打过些交道。我知道他们的行事方式。他们的秘密特工一般习惯单线工作。"

"但是你也没法保证。"格雷森施加了压力，直直拦住他的话头。"利羽博士在这儿工作了很多年，但你根本不知道他和谁一伙的。"

安全主管没有回答，只是脚下不安地踱来踱去。

"任何人都有可能为地狱犬工作，其他的研究员。教师。护士。甚至是你！"

格雷森用手指带着指责狠狠戳亨德尔的胸肌，强调自己的不满。大个子汗毛都竖起来了，但还是压着自己没有说话。卡莉向前一步把手放在格雷森的手腕上，轻轻压下格雷森的手。

"亨德尔救了吉莉安一命。"她提醒格雷森。

格雷森低下头，满脸痛苦。"我忘了，对不起。"

他抬起头，伸出手。"对不起，米特拉。"

亨德尔握了握手，却没有说话。

"我非常欣赏你们二位为吉莉安所作的一切。"格雷森对他们官腔官调地说道，"不光是现在，而是她这么多年在学院里。她能有机会成为升华计划的一员，我感激不尽。

"但尽管如此，我还是不能让她留在这儿了。她需要

跟我在一起，这是唯一我能保证她安全的办法。”

卡莉点了点头。“失去她，我们也很遗憾，格雷森先生。但是我们理解。我们会为您在这个空间站找个地方住下，直到吉莉安身体恢复好了，可以出行。”

“我并不认为你理解我的想法，”格雷森又摇了摇头，说道，“我马上就走。就现在。而且我要把姑娘带走。”

“我……对不起，先生。”卡莉回答道，突然有些措手不及。

“但这不可能啊，她需要医疗看护，直到我们……”

“你说过她的身体上没什么问题的！”他抗议道，打断了她的话。

“她刚刚遭到磨难，身体还很虚弱，”亨德尔提高声调反击。

“生物异能者需要大量的卡路里才能……”

“我的船上有吃的。”

“她现在这个样子需要特别的平衡饮食。”亨德尔强调。

“我宁可让她错失几顿最优化的营养餐，也不让她和你们这群人呆在一起！”格雷森高声叫道，彻底爆发了。“上次她呆在这个医院里的时候，有人想要杀了她！”

亨德尔还没有来得及反应，卡莉先举起了手，“我们现在保证她的房间外面一直有一名警卫。”她向格雷森保证道。

“要是那个警卫就为地狱犬效力呢？”他吼了回来。

“查看监视器的护士又如何？或者是调制午餐的人呢？别告诉我她在这儿就是安全的！”

“她在哪儿都不会安全！”亨德尔吼了回去，“你知不知道你正在对付谁？地狱犬可能在每个联盟空间和殖民地都有特工。他们在每一级政府和军队里都安排了特工！如果你带她离开这儿，他们会马上找到你！”

“去你的，亨德尔！”卡莉喊道，猛打亨德尔的肩膀，让他闭嘴。亨德尔怒视着卡莉，但是看到卡莉表情的时候，安静了下来。

“为什么不去告诉吉莉安你要走了，”她向格雷森建议道，“我们会找个人把监视仪器都拆下来。”

“谢谢你，”格雷森轻轻点头，表示认可。然后他转过身，朝吉莉安的房间走回去。

卡莉看着他消失在门里面，然后朝亨德尔走去。

“你是哪儿出毛病了？”卡莉责问道，“你真的认为自己可以把他吓唬住，让他同意吉莉安留下来？”

“他应该可以被吓住的。”安全主管回答道，“地狱犬很危险。你不能让他们离开。”

“我们没有其他选择，”卡莉说道，“吉莉安不是这里的犯人。如果父亲想把女儿带走，我们是阻拦不了的。”

“那就拖住他，”亨德尔坚持道，“至少要到我们从次郎身上挖出更多东西来。”

“那需要多长时间？”卡莉怀疑道，“一个小时？一天？”

“那个小混蛋还是一言不发，”亨德尔告诉她。“我们要把格雷森留在这儿，直到我们找出来谁对次郎下指令。”

“你不是在想他也卷进来了吧？”卡莉不信他的话。

“我觉得他很不对劲。”安全主管告诉她，“这人身上散出奇怪的东西。而且就算他没有为地狱犬效力，他也还是个瘾君子！我不能什么都不做，就把吉莉安交给他！”

她太了解亨德尔了，知道他不会放弃的。她也知道格雷森担心自己宝贝姑娘的小命，而且他不会让亨德尔吓住自己。如果她拿不出一个办法来，肯定不会有好事儿。她的思维急速运转，各种想法来回穿梭，想要找个办法出来解决现在的情况。

恰好就在这个时候，她看到格雷森和还穿着病号服的吉莉安从房间里走了出来。亨德尔也看见他俩了，直直朝他们走过去。

这个时候卡莉狂乱的大脑里有了一个疯狂的计划。

格雷森在病房里等着护士过来拆那些监视吉莉安身体状态的仪器导管，其实心里怦怦直跳。

直到现在，他演戏都演的很成功，但是他知道联盟的审讯官员撬开次郎的嘴，让他说出自己的联系人只是一个时间问题。他需要在此之前就远远离开空间站。

他在房间里焦急地沿着吉莉安的床边走来走去。

护士不会来的。安全主管已经盯上你了。他在拖延你。你没时间了。

他猛地转过身，打断了自己的节奏，快速走到床边，身体倾到吉莉安的耳边。“好了，吉吉，醒醒，宝贝儿。我们要走了。”

吉莉安惊醒了，坐起来，睡眼惺忪，还没完全醒过来。

“我们去哪儿？”

他没有答话，而是把注意力都集中到机器上。

所有的仪器连接看起来都很简单。

“我们要快点儿，吉吉。”他背朝自己的女儿说道，“我需要把这些仪器都拆掉，没事儿吧？”

她看上去有些忧虑，她脸上的焦虑也在他自己的脸上反应出来，但是吉莉安还是点了点头。把她从各种仪器中解下来只需要一分钟的时间：格雷森只需要简单地取下几个贴在她额头的电极，还有肚子上的一条皮带即可。他的手指每次碰到她的皮肤的时候，吉莉安都会疼得缩一下，她的脸因为痛苦而极度扭曲。她伸出手握格雷森的手的那一刻显得那么漫长。

“完事了。”他搞定的时候说道。

他扫视了房间一眼，看到角落里有一双拖鞋。他捡起拖鞋，拿着拖鞋走到床边，放到地上。

“穿上鞋子，快。现在。”

吉莉安照做了，然后他俩出现在走廊里。他们还没走出几米远，格雷森就感觉到一只有力的手压在他的肩膀上，力气很大，他直皱眉头。

格雷森转过身，看到拦下他的正是亨德尔，倒也不吃惊。卡莉站在高大的安全主管身后，看上去迷惑又不安。

“你应该等护士来的。”亨德尔愤怒地说。

格雷森甩开他的手。“我们在这儿呆的每一秒钟对吉莉安来说都很危险。我已经等够了。”

“你们要去哪儿？”亨德尔挑衅道，“你能带她去哪儿，你觉得地狱犬才找不到你？”

“我在终结点恒星系认识人。”他马上回答，知道自己一定要告诉他们些什么。“我能够相信的人。”

“那又是谁？卖红砂给你的家伙？”

格雷森没有回答，只是转过身去。亨德尔又抓住他，把他扭过来，抓住他的衬衫，把他按在墙上。他看到吉莉安满是恐惧地看着这两个人对峙。

“等一下！”卡莉说道，上前站在他俩中间把两人分开。“如果我们和你一起去呢？”

两个人都看着她，好像她疯了。

“你想让吉莉安离开这儿，”她对格雷森迅速说道，“如果我们和你一块儿走呢？我可以监控吉莉安移植进去的电极，亨德尔也受过基本的医疗训练。”

两个人都没有回答，只是亨德尔松开了格雷森的T恤，往后退了一步。

“如果你真的想要躲开一群恐怖分子，那你就需要所有能得到的帮助。”卡莉又说道。

“你怎么知道我会相信你们俩呢？”格雷森警惕地说道。

“亨德尔救过吉莉安的命。”卡莉提醒格雷森。“至于我，你只要相信自己的直觉就行了。”

格雷森点了点头，这个大出意料的情况已经在他的脑子里转了一遍。这不是最理想的情况，但他每在空间站上多呆一秒钟，暴露的危险就增大了一分。他现在最需要的就是赶紧离开，然后用自己的办法对付这两个人。

但他一开始的时候不能显得迫不及待。“你知道这意味着什么吗？你可能会失去工作。”

卡莉和亨德尔交换了一下眼神。她转向格雷森严肃地点了点头。

“好的，你们两个可以来。”他说道，“但是我们必须现在就离开。而且我们不能对任何人说我们去哪儿。如果这儿还有其他地狱犬的特工，我可不想让他们有机会追踪我们。”

“这很公平。”卡莉同意道，转向亨德尔。“你也来吗？”

亨德尔犹豫了一下才回答。“如果我能继续照看吉莉安——还有你——那现在看来我别无选择。”他的眼睛迎向格雷森。“算我一个。”

格雷森朝吉莉安转过去，轻轻蹲下身，他俩的眼睛在一条水平线上。她看上去还是很害怕。

“没事的，吉吉，”他轻声说道，“再也不会有人发飙了。现在我们要一起出发了，好吧？”

吉莉安费了些功夫才明白当前是怎么回事，恐惧从心头滑落，脸上露出平静的表情。她点了点头。

他们4人一行穿过医院，走下走廊，朝着陆港走去。5分钟之后他们到了安检处。虽然值班的警卫非常惊奇地看着他们，但亨德尔几句话之后他们就放行了。10分钟之后他们已经登上飞船脱离了空间站。格雷森在驾驶舱，亨德尔、卡莉和吉莉安都在后面的座位上坐好，系好了安全带。

他现在有了吉莉安，而且在飞离格里斯姆学院。他立即加速到超光速状态，这样任何人都没有办法追踪他们了。当然他现在还在想怎么处理掉这两个多余的追上来的人，不过他现在已开始制定计划了。

用暴力正面解决肯定不可能。光是安全主管就比他块头更大，而且他还有生物异能，屁股上还别着把手枪。而且他研究过米特拉和桑德斯的档案，他俩都受过高级空手格斗训练。

如果你出发的时候不是因为红砂而脑子僵死了，本来应该更聪明一点的，应该在这个驾驶舱藏一把自己的手枪。

他也没有什么药可以下。而且就算他有这种药，也怀疑亨德尔会不会放松警惕，不去验证自己提供的食品和饮料有没有什么花样就就吃掉或者喝下去。

幸运的是，格雷森并不是一个人。他轻轻敲了条快捷加密信息，然后发送出去，之后才设定了通往欧米茄空间站的路线。

*我倒想看看亨德尔怎么对付佩尔和他的小队。*他感受到了轻微的加速度把他推到座位上，飞船加速到了超光速状态。

直到这个时候，他才缓缓让自己轻轻地长出一口气。

“你到底会不会告诉我们要去哪儿？”卡莉推醒了格雷森，这家伙总是有时间就打盹。

格雷森冲出格里斯姆学院时候激出的肾上腺素慢慢消退，他的身体松弛下来，在飞行员座椅上进入梦乡。这并不会带来什么麻烦：只要在航程中设定好路线，超光速飞行的过程就没他什么事儿了。他知道只要进入神堡世界到终结点恒星系的质量效应中继站范围之内，飞船就会自动发出信号叫醒他，于是放松精神，沉沉睡去。

“对不起，”他喃喃道，嘴里发干，舌头厚重，不听使唤。“我猜我打了个盹。”

卡莉就坐在他的座位旁边，格雷森看到她不断吸鼻子，好像闻到了什么难闻的味道。格雷森头朝下看去，看到自己的衬衫都汗湿了。大出臭汗是红砂消退第一阶段的典型表现。他有些尴尬，装作若无其事地朝另一个方向挪了挪。

“我只是在想我们要去哪儿。”卡莉说道，机智地假装自己没有闻到这股味道。

“我也在想这个问题。”亨德尔在一边帮腔。

格雷森在椅子上侧躺着，看到安全主管站在驾驶舱的门口，宽宽的肩膀几乎把通往旅客舱室的视线挡得严严实实。

“我以为你在看吉莉安。”卡莉尖锐地问道。

“她在睡觉。”亨德尔粗声回答道，“她没事儿。”

“我在欧米茄空间站上有个线人，”格雷森说道，注

意力转回到卡莉身上。

“欧米茄空间站？”卡莉半是警惕，半是吃惊。

“我们没有其他选择。”格雷森冷冷答道。

“也许我们有。我有些其他能帮助我们的朋友。”卡莉向他保证道，“我和大卫·安德森指挥官有些私人交情。我可以对他生死相托。我可以保证他能保护你和你的女儿。”

亨德尔却打消了卡莉的这个主意，这让格雷森松了口气。“这样肯定不行的。地狱犬在联盟里面到处都有人。也许我们可以信任安德森，但是我们怎么和他联系上呢？他现在可是个大人物，我们没法大摇大摆地在神堡出现，然后走到他办公室里面。”

“也许，地狱犬就有特工报告安德森指挥官的每个举动，”亨德尔继续说道，“如果我们发出一个消息，说不定安德森还没知道，他们就知道了。那样的话我们就永远找不到安德森。”

“我从来没指望你会和我一边，”格雷森说道，仔细观察亨德尔的表情，想要知道他葫芦里卖的什么药。

“我只想对吉莉安好。但现在，这意味着逃离理事会世界。但是欧米茄空间站不会是我的第一选择。终结点恒星系内还有很多其他地方可以藏身。”

“我们肯定不能到人类的殖民地上去。”格雷森坚持道，“联盟在那儿驻扎有人，而且他们会追踪每一艘过往的飞船。而且如果我们要到异族控制的殖民地的话，也太扎眼了。而我们可以在欧米茄空间站混入人群，藏得好好的。”

亨德尔考虑了一下格雷森的理由，然后说道，“我还是想知道你的线人是谁。”看上去他已经开始承认格雷森说的是最正确的。

“我的一个客户，名叫佩尔。”格雷森开始撒谎。“过去20年间我卖给他差不多20多艘飞船。”

“这个人干哪一行的？”卡莉问道。

“进出口。”格雷森找了个托词。

“毒贩子。”亨德尔低声说道，“早就给你说了，他会把我们带到他上家那儿。”

“他根本不知道吉莉安是个生物异能者，也不真正知道我们为什么会来。”格雷森解释道，“我告诉他说在一次去神堡的路上被抓住藏红砂。他以为我在跑路，躲开神堡警署的追捕。”

“那怎么说我们也在这儿？”亨德尔问道。

“他早就知道我有个女儿。我会告诉他们卡莉是我的女朋友，而你是个腐败的安全局官员，我给你塞了钱，让我离开空间站。”

“所以他在等我们？”亨德尔问道。

格雷森点了点头。“我离开学院的时候就给他们发了消息。我们在下一个质量效应中继站脱出超光速飞行状态的时候，就会登录到通讯网路上，看看他有没有送一个回信过来。”

“我想要看看他送给你的消息。”

“亨德尔！”卡莉反对道。她觉得这侵犯了格雷森的隐私。

“我只是不想侥幸行事。”亨德尔答道，“我们的命现在攥在他的手里。我要知道我们要跟谁打交道。”

“当然可以。”格雷森说，“没问题。”他扫了一眼读数，这样才能知道自己处于航程的什么位置。“我们再过一个小时就能到中继站。”

“你还能去洗个澡，”亨德尔对他说，“在你的宝贝姑娘醒过来之前，最好把身上的毒品臭味洗干净。”

格雷森真的说不出来什么了。他知道亨德尔是对的。

六十分钟之后，他回到了飞行员座椅上，洗的干干净净，换上了一套新衣服。他现在不流汗了，但调整控制杆的时候，手还在微微颤抖。他知道手发抖只会越来越严重，除非再来一剂红砂。

卡莉还坐在乘客座椅上，亨德尔依然站在他后面，靠着驾驶舱的门框。吉莉安还在后面安静睡着，格雷森在洗澡之前还有之后都看了看她。

导航面板上传来了轻微的电子报时声，再过一秒钟，他们就会脱出超光速飞行。他们感觉到轻微的减速冲击，然后导航屏幕激活，他们的周围又充满了飞船和小行星还有其他感应器感应到的大家伙。

这座巨型质量效应中继站在监视器的中心闪烁着蓝色的光点。虽然肌肉还在发抖，但格雷森还是自信地扳动操纵杆，导航进入。

“你要查看一下信息吗？”亨德尔问道，这个问题颇为为妙，提醒他还是有所怀疑。

“只需要定位一个通讯浮标……好了，找到了一个。正在连接。”

电脑短短的嘀了一声，屏幕上闪动着消息，提示刚刚从纵贯广阔银河系的恒星际通讯网络信息浮标下载了一条信息。

“播放一下。”亨德尔说。

格雷森按下按钮，佩尔的面孔出现在屏幕上，声音充满驾驶舱。

“收到你的消息了。不好意思，我这儿事情有些麻烦，但我之前告诉过你的。”他说道，抬了抬眉毛。“你运气不错，我可以帮你这个忙。我把我在欧米茄空间站的仓库坐标给你发过去了。你降落的时候，我带几个人去接你。”

先是停了一下，然后佩尔哈哈打大笑。“你是不是觉得我会管你要钱？你知道我最讨厌给别人收拾烂摊子。”

监视器又传来了嘀的一声，图像定住不动，消息完毕。在他的脑海里，格雷森放心地出了口气，不过在外表上根本看不出来他内心的感觉。地狱犬的特工们都精通在使用不安全的公共链接时使用含义模糊不清的双关语。但亨德尔就在他的身后，他按下播放键的时候还是能感受到一点担忧。

“含义很模糊。”安全主管低声说道。

“这是公共频道，”格雷森回答道，他的神经依然紧绷着，想要再来一剂红砂。“你真的以为他会承认自己是个毒

品大王？”

“我觉得这就是我们能够得到的确认。”卡莉对亨德尔说。

亨德尔长考一番，点了点头。“好的，但我还是不喜欢这样，带我们经过中继站吧。”

格雷森非常恼火，因为这好像是亨德尔直接对他下命令；不管怎么说，这毕竟是他的飞船。不过他还是照办了，启动了在接受信息之前就已编程完毕的路线。

“看起来你需要睡一会儿。”卡莉对亨德尔说。

“你去躺一会儿吧，我来照看吉莉安。”

我敢打赌还有我，格雷森想。但是他现在不准备玩什么花样。他只需要等到自己在欧米茄空间站着陆即可，佩尔和他手下会搞定剩下的一切。

飞船继续前进，质量效应中继站发出旋转闪动的能量射流，格雷森不禁露出了得意的笑容，一切都太顺利了。他发现卡莉也在不明真相地冲他笑。

格雷森开着穿梭机慢慢地滑翔了很长一段距离。传感器接收到着陆港围墙外面两辆车子的信号；他觉得这两辆车属于佩尔和他手下。

他们着陆了，只是轻轻蹭了几下地面。格雷森关掉控制台，停下发动机，接着回过身朝驾驶舱后面走过去，另外几个人都在那儿等他。

亨德尔和卡莉在一起，吉莉安站在另外一边，他们三个人站在飞船的气闸里面。吉莉安已经脱掉了医院里的病号服，穿上他们在飞船后面的储藏室里找到的旧汗衫和裤子。比起她前一次穿这两件衣服，吉莉安明显又长大了不少——袖子只能够到她的前臂，裤脚离她的脚踝还有好几公分。不过她现在还穿着医院里面的拖鞋。

格雷森走过来，她笑了笑。他来到她身边，有意隔在安全主管和宝贝姑娘中间。亨德尔怒容以对。

“我来和他们说话。”格雷森激活气闸的时候警告他们。身后的门砰地关上了，他们锁在了里面。打开外部舱门之前，有一股气流从飞船系统中冲了进来，这样内部压力和外部压力就平衡了。飞船伸出一段收缩的甬道，这条甬道可以穿过着陆港的真空区，把他们送到能自由呼吸的空间站内部。

格雷森和吉莉安走在前面，卡莉和亨德尔走在后面。他们在坡道上走得很慢。终于到了欧米茄空间站的地面，佩尔还有其他格雷森不认识的5个人在那里等他们：三个男的，两个女的，都穿着护甲，端着枪。不过虽然他们全副武装，但看上去很轻松，不是一副如临大敌的样子，有几个人甚至还在微笑。

“怎么样啊，杀手？”大块头走过来安慰他道。

“杀手？”格雷森听到亨德尔小声说了一嘴，但是没管他，向前走了一步，伸出手去握佩尔的手。

“就是这几个人吗？”佩尔咧嘴笑着问，他握手的力度很大，格雷森的指头都要给捏碎了。“每个人都下船了，可以走了吗？”

“一共就我们4个人。”格雷森确认道，抽回手向后缩了一点，又向后退了一步。“让我介绍一下……”

他的话音未落，佩尔和其他的手下同时举起了枪，指着这几个新来的访客。敌意不言自明。轻松的氛围突然无影无踪，杀气弥漫。

格雷森暗骂自己；他已经告诉佩尔一定要谨慎行事，这样就不会惊到吉莉安。他想说些什么让佩尔不要刺激吉莉安，但突然发现对方其中一个女人也在用枪指着自己。

“怎么了，佩尔？”

“你们都不要动，那就没人会受伤。”佩尔警告道。他对一名手下说，“那个大块头还有小女孩。他们是生物异能者，先把他俩挑出来。”

这个人把枪收到皮套里，抽出一支自动多槽注射器。他走向亨德尔，一看走路的姿势就训练有素。

“把手伸出来。”佩尔命令道。

亨德尔只是怒视着他。

“把手伸出来，不然我就开枪打死这个女人。”佩尔威胁道，用手枪指着卡莉的头。亨德尔不情愿地屈从了，伸出胳膊，掌心向上。

那个人抓着亨德尔的指尖，向下轻轻一弯，然后伸出注射器，朝露出的手腕上侧压下去。注射器发出啸叫，药水像喷泉一样强力压出，看不见的针头刺穿了亨德尔的皮肤，不知名的药物进入了他的身体。亨德尔马上不省人事地朝地上倒去。

“亨德尔！”卡莉惊叫道，还没有等亨德尔的脑袋撞到地上，她就上前一步抓住了他。卡莉挣扎着支撑亨德尔的重量，摇摇欲坠，亨德尔的身体就趴在卡莉身上。

那个人迅速低下身，又将注射器对准了卡莉的脖子。注射器又射出一股药水，卡莉也立即软绵绵地倒下了。

“爸爸？”吉莉安高声喊道，声音发抖。她的眼睛大大地睁着，充满不解与恐惧。

“还有那个女孩！”佩尔喊道，“快点！”

“求求你，不要这样，”格雷森恳求道，但他的前搭档连转身都没有转。用枪指着格雷森的那个女人轻轻摇了摇头，警告他不要动。

那个人抓住吉莉安的手腕，粗鲁地翻过她的胳膊。他一碰到她，吉莉安的脸孔就痛苦地扭曲，高声哭着叫了起来。

可是那个家伙不管不顾，用注射器刺穿了吉莉安的皮肤，又注射了一针速效镇静剂。吉莉安的喊声停了，她软软地倒下，在那个人的胳膊里晕了过去。

他放下吉莉安的身体，动作不太轻柔，但是还算小心。吉莉安躺在地上。然后他就向格雷森走来。

那个人向他走过来的时候，格雷森一动不动，只是问道，“他有没有说说为什么？”接着那人又将麻醉剂注射器压到格雷森脖子上。

“我们现在再也不听幻影人的命令了。”佩尔答道。

格雷森听到熟悉的药水喷射的声音，还没有来得及问佩尔他的话是什么意思，就失去了知觉。**（连载完）**

游戏心情
夏天的童话

■北京 拉夏的左眼

下班路上有时能在地铁里或者公交上看到抱着参考书和笔记，穿着颜色简单的校服，戴着厚厚的眼镜的小男生和小姑娘，大概是附近的中学的。现在是5月初，他们中的有些人，距离那个决定人生的战场已经不到一个月了吧。

想来我已经对快7年前的那个夏天没有什么印象了，只记得是每天都没有什么区别的枯燥生活，一叠一叠的白色卷子组成的海洋，似乎永远也游不出去，特别是对于我这个提前参加一次又复读一年的苦孩子来说，这种噩梦一样的日子显得特别漫长。

但这种“折磨”其实并没有随着高考的结束完全散去，20天不到的等待和最后的倒计时一样无比漫长，不等到成绩和通知书，其实是根本安不下心的。我记得那年去看榜的时候亲眼看到有人蹲在墙下嚎啕大哭，不知道那个姑娘比自己的理想相差了多少分，她那之前的十几天又是在怎么样的煎熬中度过的。

当然，对现在的很多孩子们以及那时候的我们来说，这个夏天意味着可以不受任何限制的玩游戏了，钻进网吧打《星际争霸》、CS以及后来的《魔兽争霸Ⅲ》等等等等，而他们这一代大概会是《英雄联盟》、DotA或者是《星际争霸Ⅱ》吧。这个夏天对他们意味着一个时代的结束，和另一个时代的开始，想起原来看到过的一句话：“高考只不过是决定你接下来4年在哪里打游戏而已。”

后来我还算运气好，进了一所重点大学，问起陌生的室友，得知他们一样也是玩家，顿时陌生人的距离被拉近了不少，大学4年也没少和这些损友们通宵游戏或者是网吧不归，虽然有些后悔浪费青春，但年轻嘛，谁没有做过一些傻事呢。

那个夏天已经过去快要10年了，记忆这种东西不能想得太多，会让人觉得自己老得很快，随手记下，当作对少年时代童话故事的怀念吧。

Digmouse：大家看到这一期杂志的时候，也许有些高中读者刚刚走出高考的考场。我们都经历过高考，懂得那一年要承受什么样的艰辛，在这里也祝学弟学妹们高考顺利，金榜题名。

粥粥的IT与游戏（42）
弄巧成拙





5月中旬刊
快评

这一期两大专题跟“老滚5”的一样给力，当初就在期待《传送门2》那期幕后的续集会是什么，没想到是更棒的《质量效应3》！（**天津 红帽子戏法**）

希望桌游部分介绍玩法的内容可以多一些，特别是来自国外的比较复杂的桌游，能和新游推荐结合一下就更好了。（**上海 Impersonata**）

Digmouse：我们自己也对这样的幕后文章非常感兴趣，也希望Geoff能给力一点多做一些大作的幕后，下一个大概应该是《暗黑破坏神Ⅲ》了？也有可能是久等了的《马克斯·佩恩3》呢。桌游部分我们尽量为玩家介绍一些新作或者经典作品的详细玩法，有什么好玩的也可以通过各种方式与我们交流推荐，不论是国内还是国外的都可以，多多益善。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#由光荣制作的“三国志”系列已经有27年的历史了。它已经不仅仅是一个游戏，还在它的漫长发展变化中融入了情感和文化元素，在国内培养起了一群稳定的此类型策略游戏玩家。那么，你是从第几代开始玩“三国志”游戏的？历代“三国志”中，给你留下印象最深的游戏设定的细节是什么？



4月27日 14:58 来自腾讯微博 全部转播和评论(21)　转播 | 评论 | 更多

阿煜AlvenZ：小学时候的《三国志Ⅱ》，一群围着红白打一天的对战，童年啊……

10号院的耗子：从第3代开始玩的，那时在世嘉主机，之前玩过GB上的版本，产生了兴趣，自小喜欢三国故事，一上手就入了迷了，印象最深刻的是日本人居然罗列了这么全的三国武将且都归属在准确的君主麾下。

温良灿：这代“三国志”好老啊，好像叫《大陆争霸》。

魔之左手：从红白机的《霸王的大陆》开始玩的，PC上最早的大概是2代吧，部署的时候还用12345这样的数字键的。

胡明明：好多好多年啦！但还是最爱光荣的《曹操传》……“三国志”玩得太少了，感觉还没《霸王的大陆》带劲。

餐桌上的雪鱼：《三国志Ⅴ》中的阵型设定。这个设定让“三国志”前几作单纯的拼数量、使计策和单挑之外，有了另一种有效杀敌的方式。只要阵型正确，完全可以做到以最小的代价消灭最多的敌人。

秦唐远：我感觉11代很好。地图单挑舌战什么的都给人一种很舒服的感觉。虽然不能说是历代最好，但是非常用心，这也是我们国产游戏所欠缺的吧。

大洋之彼：用PSP玩5代时发现过场动画是央视《三国演义》的黑化版，怪不得我看吕布有种楚云飞的穿越感。

张二头是琪琪她爹：最早玩世嘉机的《三国志Ⅱ》，印象最深的是吕布很牛，老让他打仗就不掉忠诚度！

IAF_喧嘩上等：7代扮演任何武将的设定。在这之前我对“三国志”系列没兴趣。

BlackCloak：当年某个阴暗漆黑的小机房，人家给我调出个游戏，叫《三国志Ⅳ》。后来用上Windows了，发现了加强版。那点阵画的头像居然可编辑，于是我欢天喜地的给所有没胡子的武将都画了歪歪斜斜的胡子。很遗憾我没玩到《三国志Ⅴ》，就碰上《三国志Ⅵ》了，很长时间我都只玩《三国志Ⅵ》附带的武将单挑比赛，到现在还记得青龙岩斩破。

大众软件果然棒：#大软话题#正因为每一代的“三国志”游戏都广受关注，因此《三国志12》从开始公布资料到最终面世，每个细节都被无限放大反复讨论。和历史作品比较，《三国志12》自然有很多缺陷，但也不是一无是处。内政、外交、军事、人物设定、谋略等诸多方面，你觉得《三国志12》在哪个方面做出了亮点？



4月27日 15:10 来自腾讯微博 全部转播和评论(60)　转播 | 评论 | 更多

阿根廷往事：我完全是在义无反顾地坚持，尽力珍惜这陪伴自己成长的系列，不然早删了，这完全就是为了照顾平板整出来的个四不像的东西，简化得太厉害了。

正-魔之左手：历史事件讲解很详细，这点算吧。其他的，嗯……啊……呵呵。

独自涌动不吃蕉：在让人失望方面做出了亮点……

流Meteor：在策略游戏的自我毁灭之路上是一座全新的里程碑！

Subrert_youth程：这应该从客观看，我个人认为，这回的主要亮点是便于新手上路，因为简化了不少东西，同样也局限了它，还有就是画面勉强还行。

加菲盐：打仗不敢轻易打，内政没啥事情做，每月的进行读取时间略长，基本属于狂按鼠标一天的感觉……

Acehins：个人认为，其实KOEI所标榜的“历史模拟策略”——“三国志”系列新作的制作手法就是想方设法换个变化不大不小的风格去重新演绎那些老桥段，“信长”、甚至割草系列都不外乎如此，区别在于前者体现的是KOEI那一套颇具理想主义的“历史内涵”，而后者定位的是耍酷。

贺雨晨：玩了几代“三国志”，个人还是喜欢第9代一些，我觉得内政系统最好简洁一些更能体现它攻城略地的快感，《三国志12》改成即时制真心期待啊。

程材：每一代新作品出来都会引发一场好与不好的口水仗，《三国志12》将战斗模式更换成了即时制，应该是本代的最大特点，起码，“暗荣”在试图革新与改变，而不是永远的炒冷饭。P

大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以下话题来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题



编辑部的故事

浮云的马来西亚（下）

接上回，浮云在马来西亚度过了难忘的3天热带之旅后，迎接他的是各种拖稿，各种出错以及各种悲催。比如大中午辛辛苦苦擦完爱车第二天就雷雨交加……



坐快艇前往八哥国家森林公园的沿途风景极好，看那是我们住宿宾馆旁边的……小山（山都望山），像不像《魂斗罗》中的睡美人岛？



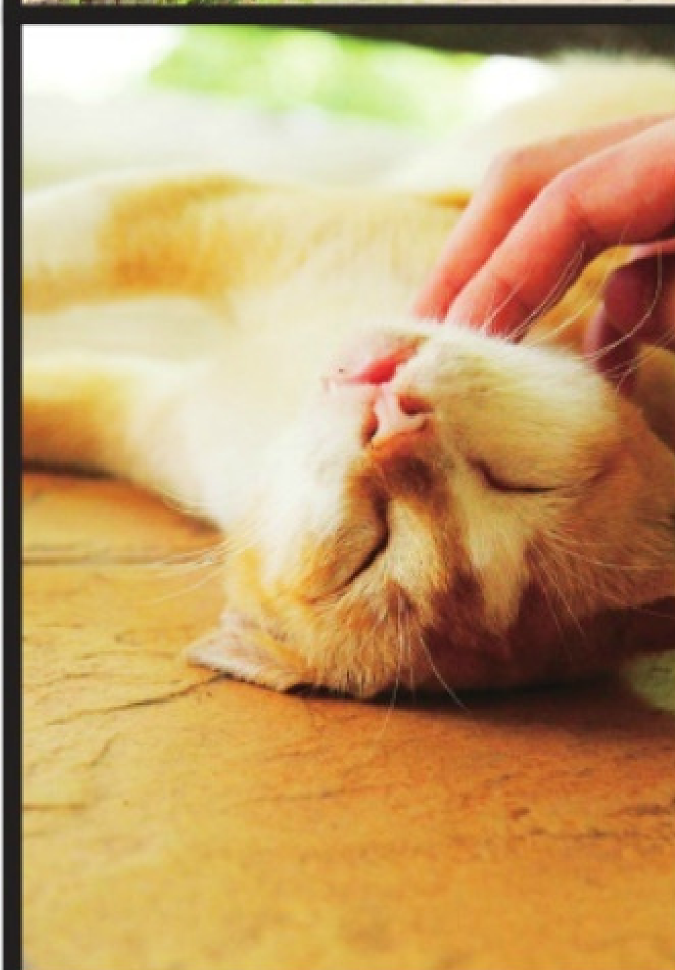




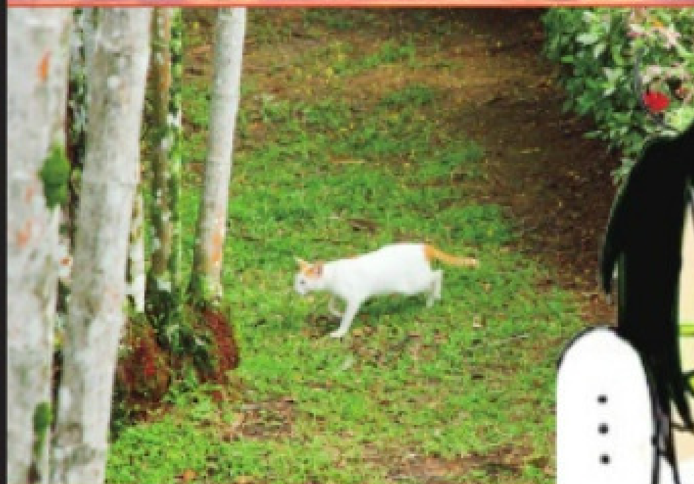
到了古晋，我们才知道，原来这座城市也叫猫城，难怪我们在这附近到处都可以看到各种悠闲的猫咪。

我们在八哥森林公园中探索，栏杆上爬行着密密麻麻的蚂蚁，按照当地人的说法，快变天了。

从森林公园的码头回来时，看到一只懒洋洋的小猫，在这边连猫都可以这样悠闲。











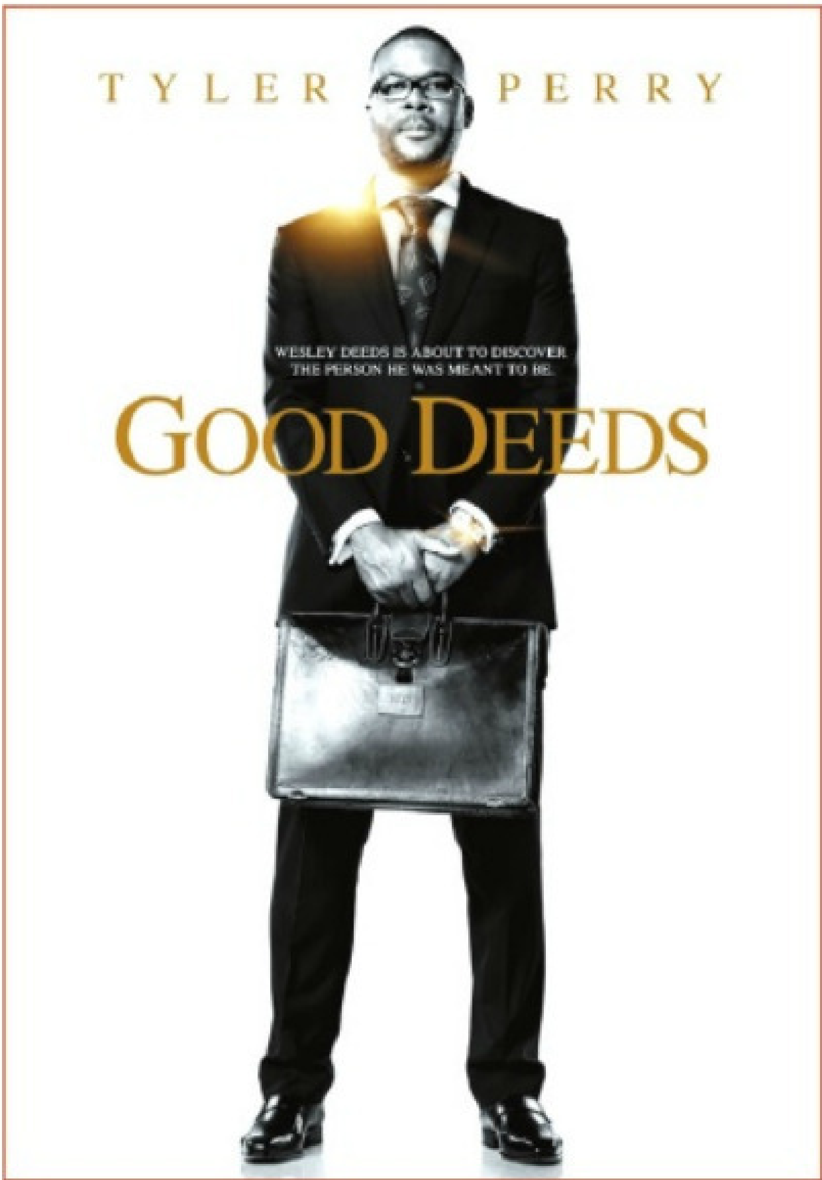




坐游轮享水果晚宴，人生最休闲的时光莫过于此啊！看，这里多么美丽……什么，稿子？好不容易出来玩一趟，还提什么稿子，这是要了（亲）命啊！！！



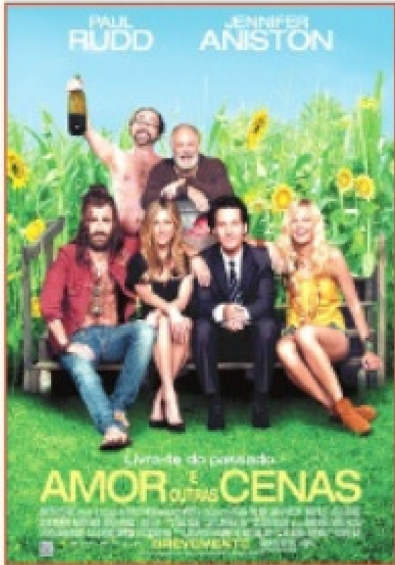
好人好事
Good Deeds



首先值得我们注意的是，本片的英文标题《Good Deeds》是一个双关语——Deeds是影片主角的姓氏，于是Good Deeds的第一层含义是“好人迪茨”。而Good Deeds在英语里又是一个俚语，其含义是“善行”“好人好事”等，这也暗合了影片的故事情节。

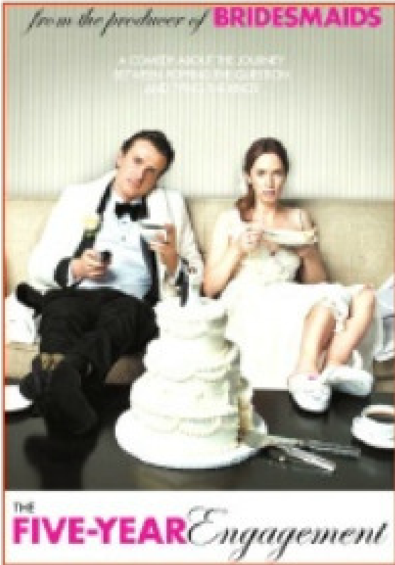
韦斯利·迪茨是一个富有的成功商人。之所以是被称为好人，是因为他总是不会拒绝别人的请求，无论这种请求是否合理。无论是继承父亲的公司，还是容忍自己的哥哥在办公室的各种劣行，甚至是计划迎娶脾气恶劣的未婚妻，他都做得井井有条。这一切固然令大家很满意。但是他却始终得不到自己真正希望的生活，始终是一个为别人而活的好心玩偶。直到他碰到一个在他的写字楼打扫卫生的单身母亲后，一切都发生了变化。这个单身的妈妈叫做琳赛，她最近霉运连连：家庭没有了，工作的薪水微薄，她不得不带着自己的孩子一起工作。好心的韦斯利看到了这一切之后，给这个女人提供了自己力所能及的帮助。在这个过程中，韦斯利反而被琳赛改变，他开始要努力活出自我，活出自己的生活。

泰勒·派瑞近年来以“黑疯婆子”系列电影一跃成为话题人物，这部《好人好事》也拥有一个全黑人的主创班底。更有桑迪·牛顿这位以《碟中谍2》出名、兼美貌、智慧与演技于一身黑人美女来担任女主角。除了自编自导外，泰勒·派瑞还是这部电影的主演。不过与“黑疯婆子”那夸张的演出风格不同，这次泰勒·派瑞收起了自己疯狂搞笑的本领，转而用一种淳朴的方式讲述了一个成功商人找回自己生活的故事。P



漫游
Wanderlus

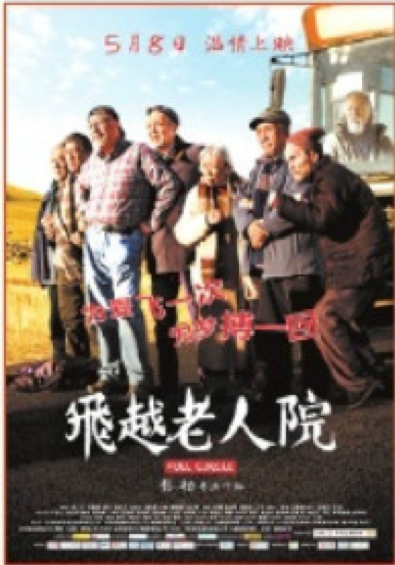
这是一部讲述人们如何重新发现生活的喜剧电影：乔治和琳达生活在大都市纽约，繁重的工作在悄无声息中成为了他们生命的唯一元素。突然有一天，乔治被解雇了，这让他们几乎失去了生活的全部意义。无奈之下，这两口子只有搬出自己住了很久的家，去佐治亚州投奔家属。一路上，他们碰到了形形色色的怪人。还误闯入了一个裸体主义者居住的社区，这给了他们很大触动，于是他们在这里做了短暂停留。到达目的地后，他们却发现自己和当地人格格不入。而在裸体主义者社区的经历也让他们明白，之前在纽约的生活让他们失去了很多东西。于是他们就想把这些给补回来，因此开始了到处漫游的生活。在一次次的漫游中，乔治和琳达渐渐找回了往昔的感觉，而丢掉的生活也逐渐回归。P



五年之约
Five-Year Engagement

4年前，尼古拉斯·斯托勒和杰森·席格尔合作了一部著名的R级喜剧，《忘掉莎拉·马歇尔》。4年之后，他们又合作了这部同样被评定为R级的《五年之约》。影片中有这样一对小恋人，订婚5年之后却还没结婚，这漫长的日子中二人的摩擦与甜蜜，起起伏伏。

关于被MPAA评定为R级，两人倒显得很淡定。因为这是一部讲述两个成年男女在订婚后5年还没有结婚的电影，这种题材肯定会出现很多男女方面的笑料。而且对于喜剧片来说，最重要的并不是思想价值和电影技巧，而是这部电影是不是足够好笑。导演与主演杰森·席格尔连手撰写了影片的剧本，他们讨论了每一个场景的剧本写法，一点点的修改每句台词。有的时候，他们还会现场表演一下，以检验这个剧本是不是好玩，是不是有趣。P

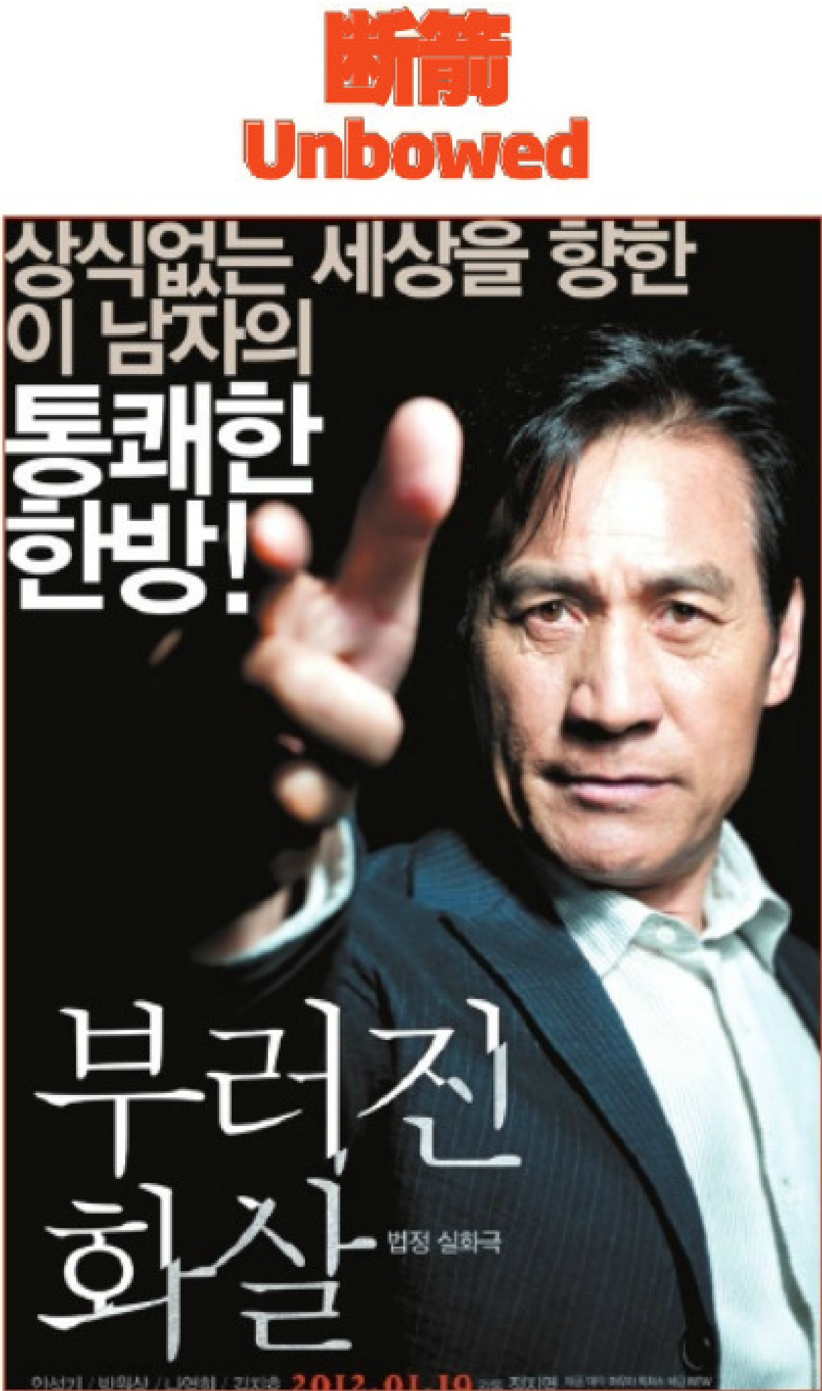


飞越老人院
Full Circle

本片的故事发生在一个民营的老人院里，老葛和其他老人的生活像一潭死水，无论谁踏进这里，都会闻到一股死亡的气息，直到有一天，老葛的朋友老周也加入到他们当中。老周乐观开朗、幽默大方。为了令自杀未遂的老葛振作，同时也让其他老人不再浑浑噩噩地过日子，他组织大家做更有意义的事情。借助老人们喜欢的电视节目，唤醒大家沉睡的勇气和参与精神，组织大家一起排练节目去北京参加比赛。

老人们充满热情地集体排练、在排练中相互逗趣、设计逃离老人院，驾车“飞越”驰骋公路。人生的热情再一次被点燃，生命的层层意义也被逐步揭晓，终于如愿以偿登上了梦想的舞台，但此时他们谁也不知道，外表健康、乐观幽默的老周已经到了生命的终点……P

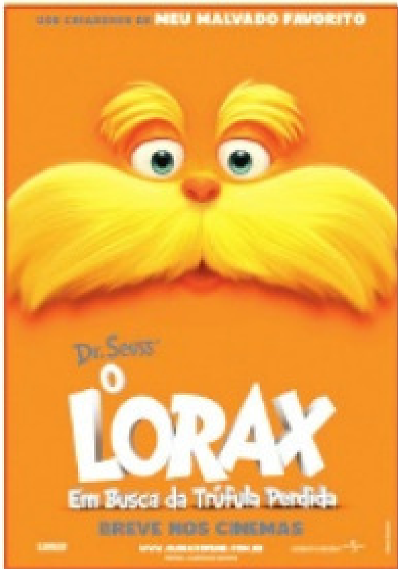
断箭
Unbowed



近年来，韩国根据真实事件改编的影片，包括《杀人回忆》《那家伙的声音》《青蛙少年失踪事件》等等都取得了不错的票房反响。之后的《熔炉》再度掀起波澜，引起韩国普通民众的义愤填膺以及司法和政界的大讨论。这时《断箭》适时推出，再一次的大讨论也在所难免。

影片根据2007年发生的真实事件改编。数学系教授金庆浩由于在1995年的一次入学考试中，指出试卷中的一道错题被停职解聘。为此，他曾多次提出诉讼，要求恢复自己的职位和名誉，但均以败诉告终。金庆浩难抑心中不平，与法官发生激烈肢体冲突，并“用石弓将其射伤，致使其下腹部2处出现砸伤”。虽然该法官送院后脱离生命危险，但金庆浩最终以杀人未遂罪被起诉。然而，金庆浩始终坚称清白，目击证人提到的那个作为凶器的“断箭”也没有找到，案件一下子陷入重重疑雾。法庭方面试图将金庆浩列为挑战司法公正的反面人物，但舆论却渐渐站到被告一方，民间甚至发起了“拯救金庆浩”的行动，而自称“乞丐律师”的朴俊毅登场，也为这场如火如荼的法庭大战平添了无穷的活力。

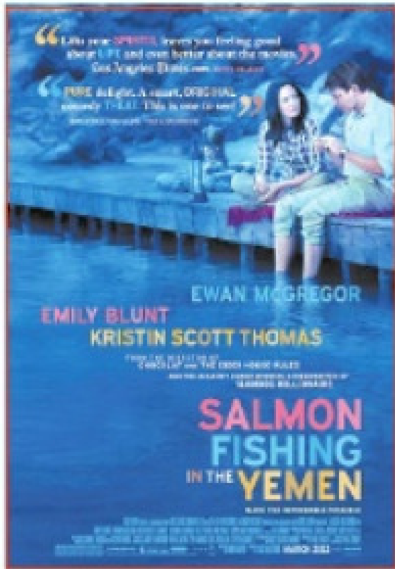
“石弓事件”存在种种谜团。2009年一本名叫《断箭——射向韩国司法部之箭》的纪实书发表，“金明浩”也成为韩国小人物同体制抗争的一个符号。正如英文标题所标示的“永不屈服”，影片通过国民演员安圣基十分冷静而又饱含愤怒的演技将他塑造成了不畏强权的斗士。本片的导演郑智泳曾同安圣基合作过经典作品《南部军》，善于把握敏感题材并挖掘社会深度，《断箭》也是他13年来首部导演的作品。



老雷斯的故事
Dr. Seuss' The Lorax

《老雷斯的故事》改编自著名儿童文学作家“苏斯博士”在1971年出版的同名小说，有着鲜明的环保主题，尽管这部作品曾被改编成多种艺术形式，但搬上银幕还是头一遭。这本45页的儿童读物承载了众多关于环保、良知、道德、赎罪、爱情以及理想方面的话题，改编难度可想而知。电影淡化了原著中的一些阴暗元素，但得益于强大的配音阵容和精彩的3D效果，本片在传达环保信息的同时真正做到了寓教于乐。

影片的故事发生在一个奇怪的镇子上，那里所有的景观都是人造的，这与人类的贪欲不无关系。一天，为爱情寻找真正树木的小男孩泰德与一心守护大自然的老雷斯产生了交集，故事就此展开。好莱坞是时候为那些树木们大声疾呼了，本片生机勃勃地传达出了这一信息。



到也门钓鲑鱼
Salmon Fishing in the Yemen

本片讲述了一个梦想实现的故事。一位也门富人一直有一个诡异的梦想：将北大西洋的鲑鱼引进到也门沙漠地带。他找到了英国博士钟斯，希望实现这个奇迹。一开始博士以为他在痴人说梦，没想到在英国政府和也门富人源源不断的支持和资金投入下，不仅奇迹得以实现，钟斯还收获了一段甜蜜的异乡恋情。

本片有着浓浓的英式幽默，但这些幽默元素既不黑色也不晦涩，充满了浓浓的人情味。影片把爱情元素包裹在了实践理想和梦想的故事之中。除了有趣的故事，影片另一大看点是文艺小生伊万·麦克格雷格和英国新生代演员艾米莉·布朗特的强强联手。而值得一提的是，电影为了达到良好拍摄效果，大约用到了一万条北大西洋鲑鱼，这显然让影片的画面效果比CG来得更加震撼。



火车
Helpless

《火车》改编自日本推理女王宫部美雪的同名小说，亦是她首部在海外被搬上银幕的作品。宫部美雪认为，信用卡是一列诱人搭乘的火车，旅客陆续上车，却不知最后的目的地是地狱。小说原名是佛教用语，指的是拉载生前为恶的亡灵驶往地狱的烈火之车，从这里我们也可以看出本片试图折射的社会现象。

戏剧性的是，虽然小说面世后引起很大轰动，却也因其露骨深刻的揭露性一直被影视界束之高阁，直到被韩国人发现。近期韩国影坛袭来一波社会化浪潮，《火车》提供了一个非常合适的素材。至于如何处理两国的文化包容问题——这点是无需我们担心的，“移花接木”是韩国影人的拿手好戏，他们不仅擅入输出韩流文化，也格外擅长“拿来主义”，实现无对接的本土化翻新。

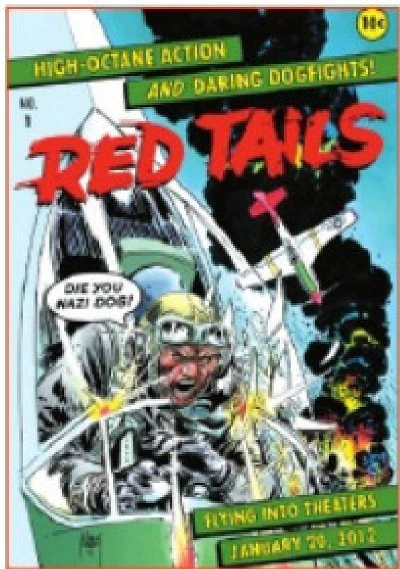
战舰
Battleship

整个4月，国内外影院都笼罩在两艘大船的阴影下，一艘是大名鼎鼎的《泰坦尼克号3D》，另一艘便是《战舰》。

《战舰》是不是一部好片，这恐怕很难说得清。很多人表示，看完电影之后一头雾水，只能记得火爆的场面。这是因为本片犯了一个和《变形金刚3》一样的错误，即缺乏必要的转折说明桥段。剧情之间的连接非常生硬，让人备感突兀。比如为什么外星人会莫名其妙进入地球人战舰？为什么科学家在直面外星人后能全身而退？为什么外星人有着恒星旅行级别的科技，却只有迫击炮级别的武器？这些关键的疑点并没有在剧情里得到很好的解释。于是观众只能自行琢磨，琢磨出来的大呼过瘾，一头雾水的，自然只能高呼“坑爹”了。



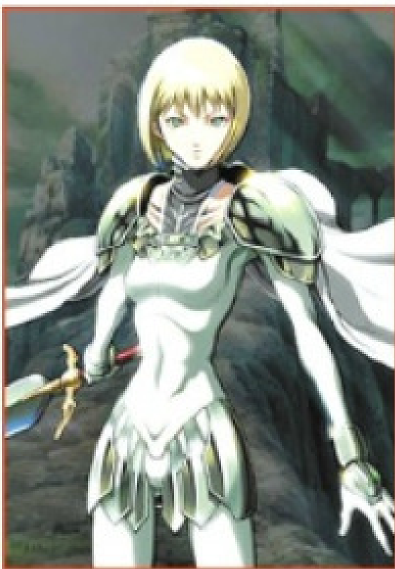
之所以造成这个结果，国内公映版莫名其妙的剪辑是一大罪魁祸首，有关部门甚至直接将外星人记忆回放那一段尽数剪去，导致人们直到影片末尾，依然不知道外星人是好是坏，来地球有何贵干。但这也让影片有了更多开放性的解读。比如有人认为《战舰》里的外星人充满了恶意，不占领地球不罢休。但这些外星人可称得上是近几年来同类影片里最有礼貌的外星人了，只是恰好遇到14国军演。想模仿地球人鸣笛打招呼，还因为科技等级相差太多，差点造成声波攻击。眼看事态升级，外星人只好张开护盾自保，同时全力抢夺最近的通讯站试图与母星联系。这些外星人只是先头工程兵，因此武装力量薄弱，只能以防守为主。搞清楚这一点，之后的一系列疑点便能迎刃而解。至于为什么外星人的战舰不会游只会跳，当你见到《战舰》同名游戏，就会明白一切了。



红色机尾
Red Tails

《红色机尾》是1994年以来卢卡斯影业打造的首部非“夺宝奇兵”及“星球大战”题材影片。影片讲述在二战中，美国第一批黑人飞行员克服当时制度和种族上的限制，组成了一支带有实验性质的特殊轰炸机护卫队——塔斯克基飞行员。这些飞机上都画着红尾巴，于是这也成为了他们的绰号。他们的飞行和战斗能力曾饱受质疑，但“红尾巴”在空中卓越的表现，促使空军废除了种族隔离制度。

本片算美国的主旋律片，不幸和国内的一样，主旋律痕迹太过明显，缺乏一部优秀电影必备的矛盾、冲突、高潮，节奏和情节乏善可陈，一些线索也无疾而终。影片对军事细节的还原也不够准确，4架只有机枪机炮的P-40能扫荡一个机场，12.7mm机枪居然能对一艘驱逐舰造成巨大伤害，看上去硬伤颇多。



大剑
Claymore

连载11年的《大剑》终于在目前告一段落，这部漫画曾在2007年改编为动画版，并未正式完结，留下无数悬念。因为漫画是一个月才出一话，爱好者苦等十余载，好在最近的几年故事高潮不断，让人十分过瘾，但正在这个关键时刻，漫画却引来了几近腰斩的完结篇。

是的，你能想象一部漫画在“完结”之前，女主角已经连续两年没有出现了么。这一举动让众多爱好者大呼上当。但也有人认为，这次的完结是为新的篇章做准备，毕竟在最后一话里，关于大陆和龙族的传说才刚刚露出冰山一角，抛去“八木无法驾驭这么宏大的故事背景”这一悲惨的可能性，我们有理由期待，《大剑》接下来的剧情将会更加波澜壮阔——如果有续作的话。同时，这里也替爱好者喊一声——我们要动画版啊！



铁血精英
Killer Elite

本片改编自兰奴夫·费因斯的纪实性文学作品《男人的羽毛》，丹尼是一位前海报突击队员，退役后和他的导师亨特一同成为杀手。亨特被一位酋长委托暗杀那些在战争中杀死他儿子的凶手。由于对手都是英国特工，身手不凡，亨特没能完成任务，被酋长囚禁了起来。为了救出自己的老朋友，丹尼不惜铤而走险，去完成亨特没有完成的任务。

这项任务执行起来困难重重，酋长希望丹尼把每一次暗杀都制造成意外的样子。在将任务艰难完成之后，丹尼回到家中，打算和女友一起远走高飞，却被告知杀错了人，只好再次上路去寻找真正凶手。与此同时，一个保护英国前特工的非法机构也在寻找丹尼的踪迹。丹尼能成功脱身么？他能和自己的女朋友一起过上甜蜜的生活么？

十大咸鱼翻身之三国版

1985年12月，日本光荣公司推出了一款名为《三国志》的SLG游戏，作为光荣的金字招牌招徕了无数死忠。回首过往，会发现光荣在作品武将能力设定上的一些有趣之处，本文就选取其中一些较有代表性的武将，总结出一些好玩的东西来。



如果是另一个武将带兵，攻城或许是另一个样子了

■吉林 罗萨

拾

韩当是幽州辽西令支人，在史书和小说中，他少有独当一面的战例。其追随孙坚之时，征伐周旋，数犯危难，陷敌擒虏；孙策期间，从讨三郡，后又从征刘勋，破黄祖，还讨鄱阳，镇压山越；孙权时代，与周瑜等拒破曹操，再与吕蒙袭取南郡，又与陆逊、朱然等共攻蜀军于涿乡。而后在几场防守战和内部平叛中，韩当也时有登场。光荣对这位东吴宿将的提拔实在令人有点奇怪，《三国志Ⅵ》中还是60+的统武，到了《三国志Ⅶ》，武力就一下就跃升到80以上，自那以后就从没掉过武力80这一档。

三国志1　体 82 武 54 智 47 魅 59 运 49

三国志12　统 80 武 89 智 61 政 51

玖

王允与吕布成功谋杀董卓之后，东汉似乎迎来了一丝曙光，可惜好景不长。董卓的旧将李傕联合了郭汜、张济等人卷土重来，纠集兵力十万，直逼西都长安。纵有万夫不当之勇的吕布，也没能守住长安十天，长安城在李傕的猛攻下八日告破，随后李傕又在巷战中彻底击溃了吕布。

李傕是西凉军的嫡系成员，在董卓掌政之时，其职位仅为一校尉，隶属牛辅帐下。但这个小小的校尉在《后汉纪》中却有一句不俗的评价“坚用兵不如李傕、郭汜”（出自东汉侍中刘艾），由此可见这一方霸主军阀都不是什么软柿子。从《三国志Ⅲ》开始，光荣就着手为他的武力翻案，不过由于他乱政的原因，自《三国志Ⅸ》之后的几代作品，李傕的政治值分别为3、2、1、1。

三国志1　体 74 武 46 智 43 魅 82 运 43

三国志12　统 69 武 72 智 24 政 1

捌

晚冬，荥阳汴水，一个叫曹孟德的男人正统率着子弟兵向西疾驰。伴随在他左右的，不乏今后曹魏政权的那些砥柱名将。然而无论是魏武还是曹氏的那些大将，都在那一日遭遇了一场痛败。若非曹洪舍身相救，魏武帝也许就在汴水之战中为汉室尽了大忠。而在西凉军的骁骑中，一展“徐”字大旗正迎风摆荡，胜者便是徐荣，辽东襄平人氏，时任董卓军中郎将。

挫败曹操也许是大家都能够从《三国演义》中了解到的一段徐荣故事，而不为人知的是，就在汴水之战以前，徐荣已经两挫长沙太守、江东之虎孙坚。董卓被吕布刺杀之后，徐荣事汉，在与李傕、郭汜交战中阵亡。这样一人击败魏武

两国奠基人的武将，在《三国志》中却只能打了一把酱油，直到《三国志Ⅸ》中，其统武才双过70，也算有了可用价值。

三国志1　体 78 武 39 智 34 魅 75 运 80

三国志12　统 80 武 76 智 62 政 43

柒

建兴三年（公元225年），一个年轻人与蜀国丞相诸葛孔明同车而坐、正对南中的作战方略侃侃而谈“夫用兵之道，攻心为上，攻城为下；心战为上，兵战为下，愿公服其心而已”；建兴六年，同样是车，同样是这个年轻人，只不过这一次的车换成了囚车，作为第一次北伐先锋的马谡马幼常战败于街亭，使蜀国痛失北伐好局，被迫全面撤退，仅仅4年的光景，一个充满希望的新星陨落。

马谡同诸葛亮亦师亦友，其才略之长早早就得到了孔明的认可，唯有刘备对他始终并不放心。街亭一战马谡的困守孤山不失为一招妙棋，可历史却给马谡判了一个死刑，但就是这个死刑，也充满了各种戏剧化的元素，马谡的能力在《三国志Ⅱ》中就开始迅速拔高，堪称二线军师人选。

三国志1　体 88 武 55 智 64 魅 88 运 64

三国志12　统 61 武 67 智 87 政 68

陆

在长坂坡上，张飞为寻大哥正杀得兴起，此时遇一曹将，张翼德挥枪而至却棋逢对手，此将与张飞大战数十回合毫无惧色，可谓是难解难分。这武将便是高览，原属袁绍帐下，于官渡之战中与张郃一起投降于曹操。只是关于这段与张飞厮杀的记载，并不见于《三国志》史书，也不见于《三国演义》小说，它出自说书人张国良的《评话三国》。

高览真正出彩的是在各种评话故事中，那里的他可是与颜良、文丑、张郃齐名的“河北四庭柱”。高览的武力也是从《三国志Ⅱ》中开始到达70+的水平，自《三国志Ⅹ》之后跨入80+水准。

三国志1　体 74 武 49 智 31 魅 40 运 92

三国志12　统 76 武 82 智 68 政 55

伍

建安五年（公元200年）的十月，官渡大战的天平因为乌巢之战而开始倾斜。而在乌巢的这场袭击战中，曹操军中一个容貌短小的汉子总是冲在最前，阵斩（一说俘虏）当年与曹操同为西园八校尉的淳于琼，而在不久之后的袁氏兄弟扫荡战中，此君再次阵斩袁谭大将严敬，这个汉子就是乐进

（左上图）三国的故事大约就是“一将成名万骨枯”的最好写照
（左下图）强如枭雄也离不开得力干将的辅佐
（右上图）李傕最终死于同为西凉军出身的段煨之手，被夷三族
（右中图）与其他西凉军将领不同，徐荣出身辽东，公孙度就是被他举荐为辽东太守的
（右下图）在《三国志XII》的人设中，马谡大有效仿孔明的味道











乐文谦，乃是曹魏五子良将之一，在张辽还是杂号将军的时候，他就已经受封为右将军。

光荣为乐进开始翻身是从《三国志Ⅲ》开始，自《三国志Ⅹ》起统武双过80，其特技倾向于各种勇猛属性。

三国志1　体 79 武 53 智 33 魅 40 运 53

三国志12　统 80 武 84 智 56 政 51

肆

赤壁战后，孙权意图实现天下二分之计，遣周瑜侵占荆州。周瑜兵至江陵，前锋军数千围困魏将牛金三百人，魏将皆以这三百人已为弃子，然城中太守披甲上马，带领数十壮骑出城，冲入敌围解救牛金，而后再入杀阵解救其余人马，最终魏军死者寥寥，敌军乃退。城中的陈矫不禁来了一把戴高乐："将军真天人也！"，这位将军就是曹操的堂弟：曹仁曹子孝。

讨袁术、破陶谦、攻吕布、征张绣、败刘备、伐袁绍、拒周瑜、击马超、守樊城、占襄阳，几无败绩在身，所以从光荣的《三国志Ⅱ》开始，他的数据几乎一直呈现上升势头，如今已经跻身准一流武将行列。

三国志1　体 74 武 56 智 64 魅 87 运 59

三国志12　统 89 武 86 智 62 政 46

叁

当时间运转到公元233年的时候，昔日的曹魏主角早已离开人世，而孙权的复仇之火还在不断燃烧。公元233年与234年，孙权两次率大军来犯合肥，首次被满宠以伏兵之计败于淝水，二次满宠以火计退敌，致孙权侄孙泰阵亡。在张文远威震逍遥津之后，满伯宁以一种低调的姿态保障了魏国东线的太平。

我们熟悉的满宠故事恐怕还有樊城之战时力主守城待援以破关羽。这位大哥是出了名的低调，以致光荣在初代作品中将其忽视，《三国志Ⅱ》中，满宠的智力就达到了81，而当《三国志Ⅲ》引入政治、《三国志Ⅳ》引入统率后，满宠除了武力欠佳外，其余均是好手。

三国志1　体 74 武 50 智 48 魅 45 运 76

三国志12　统 84 武 64 智 82 政 84

贰

青龙二年（公元234年）二月，诸葛亮率军10万出斜谷，开展第五次北伐。是年四月，诸葛亮如司马懿所料转进五丈原，魏将皆因司马懿料敌在先深以为喜。但魏军之中却有人提醒诸葛亮，若征北原，其害不小。诸将不以为然，而

（左上图）在《三国演义》的官渡之战中，高览也是能够和虎痴许褚战成平手的人物
（左中图）因为乐进多有"先登之功"，所以在《三国志 11》中被赋予了攻城特技
（左下图）KOEI近年习惯把曹仁打造成最强之盾，实际上他也是一支利矛
（右上图）《三国志12》中的桃园三结义
（右下图）《三国志12》中的女性武将的资料和考据更加精确了











司马懿则令其人率兵屯北原防守，蜀军旋而果至，攻而未克；而后诸葛亮率军西行，诸将均以为其要攻西围，又是这个武将点破诸葛亮欲攻西围是假，攻阳遂是真。这个总是能够猜透诸葛亮心思的武将就是郭淮郭伯济。

说到诸葛亮的五次北伐，那每一次都会有郭淮的身影，而且多数都给诸葛亮制造了不小的麻烦。待到姜维北伐之时，郭淮更是利用出色的军事能力和政治手腕数次击败姜维。其累功至车骑将军，薨后追赠大将军。光荣注意到郭淮是从《三国志Ⅳ》开始，从那以后郭淮一直都是统武智政魅全面发展，十足一万金油全能武将。

三国志1　体 74　武 50　智 48　魅 45　运 76

三国志12　统 81　武 78　智 81　政 75

壹

章武三年（公元223年）的永安宫因为刘备生命的即将逝去而显得分外凄凉，而在宫中受命托孤的不仅有定下三分之策的丞相诸葛亮，还有尚书令李严。李严是在章武二年的时候应先主诏令赶往永安的，其时尚为犍为太守，旋即被任命为尚书令来“辅佐丞相”。在先主生命的最后关头，李严与孔明一同被托孤，未免让人遐想刘备在死前还是防了诸葛亮一手。

据《三国志》的记载，当刘备攻略汉中的时候，盗贼马秦、高胜等合聚数万人叛乱，李严率将郡士五千灭之。在《三国演义》中的李严更是十分霸道，绵竹之战可与黄忠单挑不落下风，夷陵之战后更是被孔明称其“可当陆逊”。李严的能力从《三国志Ⅱ》开始与郭淮一样进行全面的提升，但是在涉及到魅力的《三国志Ⅹ》与《三国志11》中，李严的魅力都被大幅削减到52。

三国志1　体 53　武 40　智 38　魅 21　运 44

三国志12　统 83　武 84　智 76　政 74

通过这十名武将的咸鱼翻身，我们也能够从其中看到光荣公司在游戏制作中的历史考据轨迹：1代作品的数据混乱、2代作品的拨乱反正、3代作品的智政分离、4代作品的统武分离。到了7代，也许是出于养成的考虑，大部分武将的数值又进行了细微的下调，而后的9代，光荣其实做了很细微又考究的数据调整，在历史和戏说之中找到了许多巧妙的平衡点，这个时候的光荣对三国武将的数据定量已经达到了一个成熟的高度。在随后的游戏制作中，只不过是推敲、推敲、再推敲。虽然《三国志12》的素质着实令人想说脏话，但是大量有考据的女武将加入，还是让人看到了光荣在数据整理方面上的优良传统。



（左上图）《三国志12》的三分天下
（左下图）赤壁之战正是优秀武将计谋的产物
（右上图）《三国志Ⅻ》中的满宠形象较之Ⅹ中少了不少沉稳，不如前作传神
（右中图）郭淮守护关右三十余年，蜀军极少从中得到任何便宜
（右下图）李严虽出身荆州，却隶属于巴蜀派系，与诸葛亮的荆州派相互制约









大众软件旬刊
2012年6月中 总第406期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 罗玄 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君
本期责编朱良杰
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2012年6月8日
定价人民币10.00元

不予置评



考虑到三国题材群众基础之广泛，个人口味之难调，我本来很想在本期杂志结束的时候说点“每个人的心中都有一个三国”之类的套话。后来发生了一件事，让我觉得不但要说，而且就是说几遍也算不得是俗气了——就是你们刚刚看完的这篇TOPTEN文章《十大咸鱼翻身之三国版》，当初蓝星老爷拿在手里端详了良久，不发一语。最后digmouse同学心虚得可以，试探着问了蓝星一句：“您觉得这文章如何？”蓝星老爷继续沉默了几秒钟，然后认真地说：“我不予置评！”

当然，我们的专题最终效果如何，自己心里也没有底。有的读者看了半天，为了给我们几分面子，也可能会表示不予置评。我觉得，实际上你们可以充分利用各种渠道给我们提出意见，我们非常希望看到读者们的回馈。其实我们忧虑的并不是“每个人心里都有一个三国”这么简单，在我们制作本期专题的过程中，最担心的问题是网络上那些铺天盖地的谩骂的声音。如今一个什么大作出来，舆论的空气里充满暴戾之气，能静下心来仔细盘点一下优劣得失，给开发者一个正面回馈的理性态度，太少了。不是吗？我这儿还在琢磨着怎么给三国专题写个总结，那边“暗黑3”的数字版已经要炒到千元，没玩到的着急，玩到的已经开始骂娘了。

这理性吗？一个月以后，等7月中杂志上市的时候，也许真的有理性。

欢迎登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

梅林粉杖
merlinpinkstaff@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



穿越到三国的
蓝星
三国专题终于搞掂了……啊哈哈哈哈……啊哈哈……呕呕……呃呃（大家施救中……）



穿越到台服的
Oracle
下期应该是要整“暗黑3”的专题吧，我……肿么办？



搞不定MyCard的
浮云
谁有账号？谁有账号！交出来！俺来替你们玩！



默默打D3的
digmouse
嘿嘿，美版？台版？豪华版？别问我，我只会笑而不语呀……

NEXT ISSUE
下期强档
生化危机6

在一年一度的自有展会Captivate期间，C社发布了一段《生化危机6》的新宣传视频。这段视频解答了第一段视频留下的不少疑问，也肯定了我们之前所做的猜测：这一代“生化危机”将大打旧作的感情牌，通过调整游戏机制并引入许多耳熟能详的老人物，让你热泪盈眶地重温《生化危机2》式的经典求生型恐怖游戏的氛围……



有了你，我们将更完美！

欢迎加入《大众软件》的大家庭！

如果你喜欢摆弄软件、硬件、数码；
如果你熟悉IT业，常有所感；
如果你挚爱游戏，多有所悟；
如果你醉心打探、整理、分享信息；
如果你热爱写作，文笔出众；
最后——如果你喜爱“大软”，
欢迎加入我们！

前往应用组 10米
与Sting研究代码，与魔之左手共秀新品，
战斗在大软评测室……

前往娱乐组 10米
与8神经尽论三剑，与Fly捍卫部落，
寻觅Cross的游戏仓库……

10米
生铁的足迹，

10000公里
嘉年华，

前往中
与蓝星老爷雄辩，与梅林粉
挖掘“鬼畜眼镜”的幕后故事……



邮发代号：082-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN